Scar Vershinin's

PC|Xbox|PlayStation 2|PSP|GameCube|Nintendo DS

game.exe

v05.130.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК



МАЙСКИЙ

Пресса и Игропром

ИД «Компьютерра»



http://www.computerra.ru

LOTR: The Battle for Middle-earth 2 | Fight Night Round 3 | Galactic Civilizations II: Dread Lords | Commandos: Strike Force | The Elder Scrolls IV: Oblivion

.DVD 8,5 Гбайт — Выделенное этим цветом есть на умопомрачительном, лучшем в Европе .EXE DVD!

.CD 2 диска — Выделенное этим цветом имеет место быть на единственных и неповторимых, вечно молодых душой и контентом .EXE CD!

составитель .EXE DVD
АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

/ ИГРЫ

/ Экшены

- Condemned: Criminal Origins
- Conflict: Global Storm
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- «Refuze: Атака брака»

/ Ролевые игры

- SpellForce 2: Shadow Wars

/ Стратегии

- Black & White 2
- «Земля онимодов»
- Rise of Nations: Rise of Legends
- Galactic Civilizations II: Dread Lords

/ Гонки

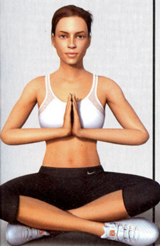
- Evolution GT
- GTI Racing

/ Симуляторы

- X3: Reunion

/ Аркады

- Blazing Angels Squadrons of WWII
- «Ледниковый период-2: Глобальное потепление»
- Knights of the Temple 2
- Tomb Raider: Legend



/ SHAREWAREИГРЫ

/ Экшены

- DevastationZone Troopers
- Goliath
- Warsow

/ Аркады

- ArkLight 1.05
- Colormental
- GridWars 4.8
- Mighty Rodent 1.4
- Sky Puppy
- Titan Attacks!

/ Головоломки

- Ancient Tripeaks
- Beezzle
- Chainz 2
- Crazyball
- Switchball
- Karu
- Mosaic: Tomb of Mystery
- TubeTwist

/ Ролевые игры

- Geneforge 3
- In Vivo: King's Knight
- Tradewinds 2

/ Спорт

- Albatross 18: Realms of Pangya

/ ПАТЧИ

- X3: Reunion v1.4
- «Refuze: Атака брака» v1.0.0.1
- «Проклятые земли: Затерянные в Астрале» v1.06

/ УТИЛИТЫ

/ Антивирус

- Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.388
- AVG Free Edition 7.1.385.729

/ Драйверы

- ATI Catalyst 6.3 под Windows 2K/XP
- NVIDIA 84.25 Beta drivers под Windows 2K/X

/ Интернет

- Avant Browser 10.2.38
- Becky! Internet Mail 2.25.00
- Download Master 5.0.3.1003
- Hide IP Platinum 2.6
- Spamoed Pro 4.6
- Trojan Guarder Gold 6.98
- ZoneAlarm Free 6.1.744.001

/ Мультимедиа

- 1by1 1.53
- AlbumPlayer 4.3c
- XP Codec Pack 1.3.3

/ Система

- FileMonkey 10.28
- PowerArchiver 2006 9.6 Beta 3
- Talisman Desktop 2.97
- WindowBlinds 5.01

/ Графика

- Konvertor 3.48.3

/ МУЗЫКА

- Zak McKracken OST
- Infinite Game Music vol. 1 & 3 *
- Shadow Ops: Red Mercury OST *
- Star Control 2 Remixes

/ БОНУС

- Лучшие Fallout 2-моды (не пропустите колонку Николая Третьякова!)

/ ОБОИ

- 24: The Game, Age of Pirates: Caribbean Tales, Albatross 18: Realms of Pangya, Broken Sword: The Angel of Death, «Проклятые земли: Затерянные в Астрале», Forlorn World, Full Auto, Kaena, Need for Speed: Most Wanted 5-1-0, Onimusha: Dawn of Dreams, Rise of Nations: Rise of Legends, Shrek SuperSlam, Stranger, Street Fighter series, The Elder Scrolls 4: Oblivion, The Godfather: The Game, Tony Hawk's American Wasteland

/ АРХИВ

- Game.EXE #04'2006 (.pdf)

* На CD — избранные треки

/ gorby-bar

5	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	5,01
	Galactic Civilizations II: Dread Lords («Космическая федерация-2»)	4,70
	Scratches («Шорох»)	4,60
	Fight Night Round 3	4,49
	SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	4,40
	The Sims 2: Open For Business	4,10
4	«Refuze: Атака брака»	4,00
	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2	4,00
	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	3,90
	Red Orchestra: Ostfront 41-45	3,70
	«Keepsake: Тайна долины драконов»	3,70
	Commandos: Strike Force	3,55
	The Godfather: The Game	3,40
	Tycoon City: New York	3,10
3	The Regiment	2,99
	Tony Hawk's American Wasteland	2,75
	«Жесть»	2,50
	L.A. Rush	2,30
2	ETROM: The Astral Essence	1,50
	«Бумер-2»	1,00
1	Lada Racing Club	ВНЕ КОНКУРСА

FAQ v005.130.2006

Q Когда вы наконец закроетесь?!

A Добрые странные люди! Пишут (а вопрос реален), заранее зная ответ: никогда. Видите ли, неуважаемый, так распорядилась природа: от одного отнялось — другому прибавилось, и на десяток (сотню?) пачкотных пиар-таблоидов всегда найдется одно издание (между прочим, звучит очень гордо!), в котором всё будет в полном порядке. Речь не о нас — это просто «первый закон сохранения прессы».

Ну а Game.EXE... Присядьте. Новость просто ураганная: отныне нас будет до счастливого одурения много: 256 страниц! Каждый божий месяц по четыре полновесных 64-полосных выпуска! Когда? — Скорее всего, со второй половины мая. Почему? — Независимые (подчеркните это слово) ежемесячники не жильцы: а) они не успевают (очевидно), б) они мертвы экономически, а еженедельникам в бизнес-плане много проще. Что ждать? — Несомненно, той же качественной журналистики. Это единственное условие, при котором мы, команда, согласны выходить. Хоть ежедневно. Ну а в цифрах (очень примерных) это будет выглядеть так: новости — 40+ полос в месяц; разборы (превью, рецензии) — 74+ полосы (сравнивайте, сравнивайте с тем, что есть сейчас); в каждом номере по три полосные колонки; каждый четвертый номер со вкусной беллетристикой (см. нынешний Exit) и .EXE DVD; в каждом выпуске емкая, сочная тема на 6-8-10 полос; в общей сложности 20+ страниц неповторяющихся от номера к номеру новых рубрик. Получится ли? — Далеко не все еще решено и обговорено, но, полагаем, все будет хорошо. Не может не получиться!

И — вы уж не пропустите, ладно?

Q Всякая вещь — или есть, или нет?

A Верно, тысячу миллионов раз «да»! Еще один закон природы, который может посоперничать в краеугольности с самим Всемирным Тяготением. Все так, да. Но только не в нашей стране и только не в отечественном пчеловодстве! Не таков, друзья, Хитрый Русский Мед! Он этому уложению ни за что не подчиняется, и вы должны раз и навсегда зарубить это на своих слишком вздернутых носах. Возьмите хотя бы «Объединенные мартовские призывы российских пчел, вольных бортников, цивилизованных пчеловодов и крупнейших продавцов сладчайшей продукции», опубликованные в майском номере самого авторитетного отраслевого журнала «Мед, давай» (см. стр. 6-38). Цитируем: «Не секрет, что мед — всему голова. Не секрет и то, что Русские Пчелы и Пчеловоды производят только то, на что способны. Пора понять: мы — пчеловодческая провинция. По инвестициям в пчеловодство и промышленным методам производства меда. По кадрам (товарищи, в стране до сих пор нет ни только пчеловодческих вузов, но и ни одного профессионально-технического бортнического училища!). По подходу к пасечному делу, наконец. Что же делать, спросите вы. Работать, активно работать с потребителями нашей продукции и, конечно, с теми, кто вносит смуту в их головы. С пресловутыми медовыми шелкоперами. Ведь, товарищи, только разобравшись в проблемах отечественного пчеловодства, поняв, почему наш мед таков и каковы у него шансы сравняться с лучшими зарубежными образцами (товарищи, поднимите руки, кто из вас пробовал горный австрийский мед? Спасибо, опустите. Да, это действительно настоящий продукт: сладкий, с изумительным вкусовым букетом, идеальной консистенции. Но ведь, товарищи, то не наши, а буржуазные пчелы! Жирные, отменно подготовленные, ишачащие по 48 часов в сутки! Кстати, именно этот сорт меда был воспет великим русским поэтом Заходером. Помните: «Мед если есть, то его сразу нет...»?), наши потребители смогут отказаться от многих порочных заблуждений. Например, от презрительного отношения к отечественным пасечникам (да, лишь 29% из них находят в себе силы не гнать вместо меда инвертированный, простите, сироп, даже если мед делать выгоднее. Но ведь других у нас нет, товарищи!) или от глупейших, я бы даже сказал, провокационных вопросов типа «когда же нам ждать настоящий — сладкий — мед?». Что я предлагаю: давайте от лица нашего высокого собрания обратимся к потребителям нашей продукции с серьезным заявлением. Например, с таким: «Товарищи потребители и критики меда! Ваша первейшая задача — научиться глубоко разбираться в особенностях Русского Пчеловодства, досконально зная которое, вы станете намного честнее и больше никогда-никогда не будете требовать от Русского Меда сладкого вкуса». Все согласны с такой постановкой вопроса? Голосуем... Принято единогласно...»

Первое: ...вот он — главный вывод нынешней темы номера: даже лучшие девелоперы, которых мы позвали поделиться мыслями о взаимоотношениях Игропрома и Прессы, почти в один голос, одними и теми же словами призывают прессу Принять во Внимание Реалии Русского Игропрома. И говорится это обычно сразу же после абсолютно справедливых заявлений вроде «игра или есть, или ее нет». Подчеркнем, речь вовсе не о том, что журналисты должны знать производство, это вещь прописная, и ежу понятная; нет, мы должны знать НАШЕ производство. И?

Второе: ...разумеется, этот рефрен с куда большей определенностью звучит в издательских речах. Но это не вызывает вопросов: люди зарабатывают деньги, им пресса в самом деле не нужна (или нужна постольку поскольку), и думать о ее качестве-независимости-прочей чуши они могут разве что в кошмарных снах.

Третье: ...но, увы, объективное вечнозеленое противоречие между Критикой и Ее Предметом в нашем отраслевом случае (или это все-таки не «наш случай», а, как уверяет Павел Гродек, «такое время»?) стало антагонизмом: Игропром даже не пытается понять свою прессу, он просто ломает ее о колено — разумеется, при ее живейшем участии. Творчество (см. материал Фрага С.)?! Независимость?! Какие странные, нездешние слова. Дружное и искреннее «А ЧЕМУ ВЫ УДИВЛЯЕТЕСЬ?» на недоумение по поводу ставшего нормой прямого вмешательства со стороны игроиздателей в работу прессы!..

Четвертое: ...впрочем, чему удивляться? Игровой прессы в России НЕТ, она лишь симулируется, по сути, являясь заштатным пиар-отделом Игропрома, и это второй по важности вывод темы, ставший теперь очевидным для всех, а не только для горлопанов из .EXE. Пубертатная, не имеющая ни принципов, ни совести, не умеющая связать и двух слов, она сама просит у Игропрома снять свои материалы из своего номера, она годами проституирует с инфоспонсорством, заказными (теперь с модными отрицательными!) рейтингами, обзорчиками и обложками. И это пресса, и это критика? Обычный публичный дом. ■

/ imprint

game.exe
ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ

В 1995-96 гг. выходил под заглавием «Магазин игрушек (Games Magazine)»

#005 (130)
МАЙ 2006 ГОДА

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, дом 8
(8, 2nd Roschinsky proezd, Moscow, 115419, Russia)
Телефон: (7495) 232-2261, (7495) 232-2263
Факс: (7495) 956-1938
E-mail: post@computerra.ru

ИГОРЬ ИСУПОВ
Гл. редактор
garry@computerra.ru

ОЛЕГ ДМИТРИЕВ
Арт-директор
olegd@computerra.ru
Художественная разработка и оформление, макетирование, метранпажирование

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
Заместитель гл. редактора
versh@computerra.ru
МАША АРИМАНОВА
Заместитель гл. редактора
masha@computerra.ru
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
oleg@computerra.ru
ФРАГ СИБИРСКИЙ
frag@computerra.ru
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
klaas@computerra.ru

АШОТ АХВЕРДЯН
ashot@computerra.ru
ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ
laptev@computerra.ru
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
alex@computerra.ru
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ
denbrough@computerra.ru
ВЕНИАМИН ШЕХТМАН
venya@computerra.ru
КОНСТАНТИН ИВАНОВ
Играние, тестирование, сочинение превью, рецензий, колонок, заметок, перевод, ручной набор

НАТАЛЬЯ ТАЗБАШ
Фотографирование
ntazbash@computerra.ru

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН
Составление и аннотирование дисков
alex@computerra.ru

СТАНИСЛАВ БУРНАШЕВ
Рисование (рубрика EXIT)

КИРИЛЛ ЯКОБСОН
Программирование, сборка дисков, веб-поддержка
kir@computerra.ru

АНАСТАСИЯ СОКОЛОВА
Реклама в журнале; реклама журнала; просто реклама!
asokolova@computerra.ru

МИХАИЛ КАБАНОВ
Связи с зарубежной изд.-дев. общественностью
tolstiy@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
(ООО «ТК КомБиПресса»)
kmakurin@computerra.ru
Телефон: (7495) 232-2165

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации №015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

Подписано в печать 4 апреля 2006 года
ТИРАЖ: Тридцать тысяч экземпляров ровно
ГАРНИТУРА шрифта основного текста: Helios

ИЗДАТЕЛЬ: C&C Computer Publishing Limited
Адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8
Телефон: (7495) 232-2261
Факс: (7495) 956-1938
Сайт: www.computerra.ru

ПЕЧАТЬ: ScanWeb Oy
Адрес: Korjalankatu 27, 45 130 Kouvola, Finland
Почтовый адрес: P.O.Box 116, Kouvola, Finland
Телефон: +358 5 884 040
Факс: +358 5 8840 430
Сайт: www.scanweb.fi

game.exe

v05.130.2006
Дмитрий Мендрелюк
C&C Computer Publishing Ltd.
015835 ФАПМК


40


8


82


42



126



141

ведущий рубрики
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

/ вторсырье

Туамоту впрок

В ходе наистраннейшей сделки Ubisoft выкупила у Crytek трейдмарк и графический движок Far Cry. Тем самым Crysis и CryEngine 2 остаются интеллектуальной собственностью немецкой FPS-диаспоры, в то время как их галльским покровителям достается вся краснорубашечная вселенная вкупе с движком оригинальной игры. Неофициальная и уже опровергнутая с холодным лицом, но все же очень интересная информация также приоткрывает сетку релиз-графика французского издателя: в числе грядущих кроссплатформенных проектов цепкие глаза заметят Tom Clancy's Rainbow Six 5, его же Ghost Recon 4 и (новинка!) Firehawk. Из вовсе неведомых нам объектов в списке присутствуют некие Assassin, Game 5 и Alive. Если спросят, отрицайте. ■



■ Crysis. Технология глубокой заморозки графического движка позволит Ubisoft плодить сиквелы Far Cry вечно!

/ растительная жизнь

Делай три

Obsidian Entertainment впервые возьмется за создание собственной игры. Авторы KOTOR 2 и Neverwinter Nights 2, ранее работавшие исключительно в подмастерьях у ледокола РПГ-фронта BioWare, подписали соглашение с SEGA of America о создании пока не имеющей названия ролевой игры для ПК, PS3 и Xbox 360. Однако пока SEGA мечет в эфир громкие слова о визионерстве и легендарном мастерстве Obsidian, худрук команды Фергус Эркарт делает в стол замечательные признания. Судя по всему, Фергусу часто снится Knights of the Old Republic 3, лакомая и недостижимая благодаря прихоти, а скорее нехоти, LucasArts. Здесь и там в дремотную идиллию сна вдруг врывается разъяренная SW-фэн-база и закидывает Эркарта каменьями, громко скандируя: «BioWare!». Сублимация любви тянется с августа 2004-го без видимых результатов. ■

/ колосс родосский

Дрожь в коленках

Необъятная интернет-империя Sony Online Entertainment вполне может находиться на грани полномасштабного кризиса. Недавние слухи об отзыве лицензии Star Wars у SW: Galaxies упали на благодатную почву, и не без причин. Для претерпевшей уже три пластические операции игры подобное развитие событий — верная смерть. Официальные опровержения и уверения в вечной дружбе между LucasArts и SOE помогают мало — только что японцев покинул ведущий дизайнер EQ2 и SWG Раф Костер. Matrix Online и Planetside практически мертвы, а если вслед за ними последует и SWG, EverQuest останется единственной жизнеспособной интеллектуальной собственностью компании. Злые языки пророчат передачу SW-привилегий свежеоснованной студии BioWare в Остине, Техас (подробности в Normal-блоке). Сотрудники последней коварно не отрицают вероятность, а мы ждем развития событий. ■

/ hello-goodbye

Перелетные кадры

Накануне большой GDC-ярмарки в Сан-Франциско индустрия разрешилась традиционной кадровой рокировкой. Корпорации учинили чистку, издатели избавились от студий и завели новые, — краткий путеводитель по броуновскому движению КИ-кадров перед вашими глазами.

Одной из первых за перетряхивание офисных ковров взялась Lionhead Studios, плавно завершающая работы над текущими аддонами и переходящая к планированию следующего большого проекта. (Fable 2? Можно только мечтать.) Многочисленные предложения поискать другую работу следуют.

Автор Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth — Headfirst Studios — внезапно обнаружила неспособность окупить продажами пятилетний цикл разработки своего артхаусного произведения. На повестке дня в центральном офисе Ubisoft не только судьба сиквела — Call of Cthulhu: Destiny's End, но и всей команды. Будем надеяться, что Headfirst не повторит судьбу Wolfpack.

Последняя же заканчивает дни к середине нынешнего мая и, скорее всего, будет переформирована в отдельный консольный батальон специального назначения. Судьба ее единственного отпрыска, онлайновой ролевой Shadowbane, пока неизвестна, хотя слухи о переходе игры на безвозмездное обслуживание подписчиков слишком упрямы, чтобы не иметь под собой серьезного основания.

Наконец, созидательный финал. Бывшие бойцы Bungie и Valve Гамильтон Чу, Майкл Эванс, Энди Глейстер и Стив Теодор объявили о создании студии Giant Bite. Единение авторов Halo и Half-Life может означать лишь одно: вскоре Giant Bite предложит нашему вниманию незаурядный FPS с лучшими чертами обоих родителей. Так ведь? ■



■ Шансы, что следующий Call of Cthulhu никогда не увидит свет, очень велики.

/ домострой





■ Фабрика мокрых удовольствий Liquid Entertainment готова в любой момент сделать из вас домохозяйку.

Хозяйкам — бой!

Buena Vista Games, виртуальная конечность могучей Микки-Маус-корпорации, выступила с поистине интригующей инициативой. Диснеевы птенцы вознамерились превратить популярное в кругах тефлона и моющих средств телешоу «Отчаянные домохозяйки» в самобытный Sims-клон. Самая пикантная деталь предприятия: тендер на вытворение нетленки каким-то чудом выиграла Liquid Entertainment, специалист по — постойте-ка! — натуральному кастрюльному ремеслу. Вопрос о том, как авторы недалеких LOTR- и D&D-удовольствий могут выдавить из себя экзистенциальную виртуализацию быта содержанки, снимается как риторический. Дело чека. Но — можно ли играть мужчиной? Обязательно ли брить ноги? Наконец, огласите, пожалуйста, спецудары и прочие боевые характеристики блондинки. Дорогая редакция стонет под паром, однако до осени еще далеко. ■

/ паганизм

Вистопляска

Операционная система Microsoft Vista выйдет чуть позже, товарищи. Прежде адресованная рождественской шоп-корзине-2006, Vista задерживается в стойле и обещает нагрянуть только к январю 2007-го. Сразу же после обнародования пресс-релиза рыночные активы Microsoft подешевели на три процента, а гейм-девелоперы дружно сглотнули. Чего шумим?

MS подставила бизнес-партнеров в обычной беззаботной томсойеровской манере. «Титаник» ОС-производства может позволить себе релиз в любое время года, выбора у покупателя все равно нет. А вот КИ-разработчики хотели бы успеть с новыми играми к рождественской истерии, когда с полок сметается. Хотели бы — но не могут. Потому что ультрасовременные графические моторы их приложений работают на экспериментальном топливе пакета DirectX 10, который... именно, изволит сотрудничать только с ОС Microsoft Vista. Нет «операционки», нет продаж. «Денег нету, читаем газету!» — кричат в такие трагические моменты торгующие овощем дети гор. И они абсолютно правы: только что объявленной, но пока не имеющей названия MMORPG производства Square Enix не суждено оказаться в носке над камином исключительно благодаря величавой неторопливости MS. Страдают, но стараются того не показывать и взращенные на Microsoft-диете монстры Bungie. На горизонте уже маячит Halo 3, кажется, окрещенная для острастки в Forerunner (скромный, но камень в приветственной баррикаде к пришествию PlayStation 3), а ПК-релиз Halo 2 все откладывается. Стоят ли ожидания высокоподробные текстуры и реалистичные белки глаз за непроницаемым бронестеклом уважаемого Старшины? Утверждать не осмелимся. ■

/ vox populi

Звезда упала

Юный КИ-медиум инстинктивно пытается походить на своего старшего целлулоидного товарища практически во всем. Вот уже год существует «Аллея Звезд», более или менее бессовестная копия знаменитого киномемориала на бульваре Голливуд в Лос-Анджелесе. Меккой же мирового игродевелопмента был для разнообразия избран Сан-Франциско: тематический звездный КИ-променад Walk of Game (www.walkofgame.com) находится в одном из его развлекательных центров. Пока церемонии запекания в пол еще не стали календарной традицией, а громкие имена ждут своего часа, списки награжденных выглядят... банально: в качестве лауреатов минувшего года по итогам голосования стали Сид Мейер и Джон Кармак. Виртуальный цвет нации представляют StarCraft, Lara Croft, Final Fantasy и EverQuest. Церемония награждения обещает быть ежегодной и будет проходить в марте — вслед за «Оскарами», да. ■

/ мультура

Чикаго — Москва

Чисто столичная беззаботность одного из администраторов веб-сайта народной любимицы StarForce подняла западную прессу на уши и любопытным образом взвинтила продажи Galactic Civilizations II. В ходе умеренно целомудренной дискуссии о пользе и вреде применения защиты от копирования представитель московской StarForce позволил себе привести ссылку на торрент пиратского релиза игры м-ра Уорделла. На фоне животного поведения хозяев официального форума «Корсаров-3» или, скажем, отдающего гопницким куражом «постмортема» «Боя с тенью» проступок почти невинный — подобную информацию можно найти посредством любого поисковика за секунды. Однако его последствия нокаутировали любые прогнозы! Через несколько дней новость о «мафиозном фундаменте» бизнес-структуры StarForce облетела земшарик, россиян обвинили в банальном рэкете по защитной схеме: «StarForce в игре — или пиратский линк на нашем сайте, господа империалисты!». Студия Брэда Уорделла, впрочем, отреагировала на коллизию с безукоризненной выдержкой и почти грациозной аргументацией отсутствия всякого пояса целомудрия в коробке с GalCiv2.

Тем временем на StarForce посыпались вербальные тумаки, социально активные группы



■ Galactic Civilizations II. Дорогие руссодевелоперы, будьте, пожалуйста, человеками!

заявили о закупках легальных копий Galactic Civilizations II в качестве акции протеста, а некто Кристофер Спенс даже решил под шумок отсудить пять миллионов долларов у... Ubisoft, которая, в числе прочих европейских издателей, активно пользуется услугами StarForce. Ситуация в целом напоминает классический чернопиарный опыт, нас же интересует другое: как отреагировали бы забугорная пресса и бизнес-партнеры той же «Акеллы», доведись им постичь содержимое вышеупомянутых тематических материалов по «Корсарам» и «Бою»? Реакция местной 71-процентной прослойки нам хорошо известна: «This is not happening, this is not happening...» Справитесь без словаря? ■

Пресса &

...П ервый, но далеко не самый главный вопрос наших ненормальных, двусмысленных, то до поцелуев под летним солнышком безоблачных, то до венозной крови на кафеле грозовых отношений, тянущихся долгие одиннадцать лет: родной! милый! зайка! любимый Игропром! мы друзья или враги?

И то, и другое, не так ли? Тем не менее, ненаглядный, жизнь твоих чертовых игр интересна мне не меньше твоего! И по долгу службы с дружбой и даже любовью, переходящей иногда, прости, в инцест, и по зову игроцкого любопытства я всегда готова строчить тонны нежных посланий обо всех этапах твоего величественного пути: я очень, очень хочу кричать миру, что в твоей лучшей компании «2Д» принята к производству вот такая замечательная идея; ранним похмельным утром и глубокой данс-ночью я жду, когда же ты позовешь меня смотреть на только что переступившего порог альфа-класса твоего сыночка (да, он не мой, но, любимый... и мой тоже! ты же помнишь, как мы с тобой в двухтысячном...); со светлой печалью в сердце я опубликую некролог («постмортем», поправляешь меня ты. О да, ты прав, только ты забыл, кто научил тебя этому слову) о скоропостижно закатанном в бетон и брошенном на дно Волги любом твоем бастарде (ведь он, несмотря на неисчислимые врожденные пороки, держался так мужественно и был таким смазливеньким на картинках... Не проси лишь о «Ладе» — не пойму), если только ты, рассказывая о покойном, будешь искренен и вспомнишь о таких подробностях, которые будут интересны и полезны не только работающим на тебя парням, но и моим поклонникам... Дорогой мой! Я готова писать глубоко и захватывающе, тем самым ПОМОГАЯ ТЕБЕ В ТВОИХ АДСКИХ ТРУДАХ, при условии, что ты доверишься мне, что ты будешь показывать мне всё, что со мной будут возиться не твои безучастные пиар-прислужники (милый, они же полные профаны в нашем с тобой деле! куда ты смотришь, солнышко?), но пашущие на тебя лучшие парни, ибо только так я могу составить собственное суждение и не краснеть потом перед поклонниками, когда вместо «Убицы «Квейка» (о чем я так талантливо писала на протяжении восемнадцати номеров подряд), у тебя вдруг родится «КридЪ»...

Ненаглядный! Совпадают ли наши интересы? Верю, что да! Но. ГОТОВ ЛИ ТЫ к таким отношениям? Увы, нет! Любимый, как же ты не поймешь, что русский пиар-и-промоушен — отвратительная замена честной, взаимовыгодной дружбе?!



Игропром

Любезный Игропром! Не кажется ли тебе, что, если ты будешь 3D-показывать мне своих детишек в течение всего производственного цикла (забыв о пиарских бла-бла), есть шанс, что вовремя опубликованные частные недоумения помогут тебе избежать ошибок и сделать ребеночка лучше? В отличие от рабски поденничающих на тебя мальчишек и уж тем более тебя самого, я играю во все, что выходит, у меня банально шире кругозор, я НАИГРАННЕЕ, сладкий, — отсюда и ценность моего взгляда. Спрошу тебя еще раз: ты готов? Значит ли хоть что-нибудь для тебя и твоих подопечных мое слово?.. К сожалению, ничего оно не значит. К сожалению, ты не готов. И знаешь, почему? Потому что мы с тобой живем в условиях победившего Пиара. Вина в этом обоюдна, но первопричина не во мне, извини. Она в вас, в тех, кто все измеряет деньгами: в тебе, милый мой Игроиздатель, и в тебе, дорогой мой Владелец заводов, ГАЗЕТ, пароходов.

Любимый, ты считаешь, что последнее требует объяснения? Изволь: есть независимая — к примеру, от рекламы — Пресса (хотя бы потому, что твоя реклама не слишком дорога... да чего там, она едва покрывает мою себестоимость), которая не испытывает никакого финансового диктата, потому что может жить с продаж, благо у нее есть преданные читатели; а есть Пресса, владельцы которой трясутся над каждой копейкой, поэтому там существует внутренний (не твой!) ЗАКАЗ: не обижать Игропром, потому что он дает вам жить, кормит вас, сволочи. Так, милый, рождается сервильность, так, дорогой, рождается пофигизм, так, сладкий, появляются непрофессиональные журналки «чего изволите-с?», прекрасно способные ОБСЛУЖИВАТЬ, но не имеющие собственной точки зрения. Зависимые и жалкие... Наверное, ты не думал обо мне с этих позиций, правда? Возможно, это полишинелево знание сделает тебя более откровенным...

Итак, половинка моя... Что ты такое? какова моя роль в твоем жизненном цикле? Не стесняйся, расскажи — здесь все свои! Потому что то, что есть сейчас, низводит меня, твою ненаглядную Прессу, или до обслуги, или до просительницы («ну дайте, дайте же подержаться за бета-версию! дайте артворк! отправьте вопросы своим девелоперам и не забудьте, что ответить надо не через три месяца, а через неделю!» и т.п.) . Тебя ведь не устраивает это?

Единственный! Люблю. Верю. Надеюсь.

Твоя верная и непокорная Пресса.

Правила игры

Собрать за одним столом первых лиц российского издательского бомонда?.. В первую секунду эта мысль показалась дикой. День таких людей, как Юрий «1С:Мультимедиа» Мирошников, расписан с точностью до получаса. За неделю до этого дня! Что может заставить наших публикаторов изменить кабинетному уюту с жестковатым, хоть и бежевой кожи, редакционным стулом за «круглым столом» и разосланными заранее неудобными вопросами? Ни-че-го. Тем не менее мы, нацепив на себя вовсе несвойственное нам обаяние и напор ракетонесущего крейсера «Неутомимый», все туже затягивали морские узлы предварительных договоренностей — и они сдались. Выскользнуть удалось лишь Дмитрию «Акелла» Архипову — увы, девелоперская конференция в Сан-Хосе ждать не будет! Пропал без вести на совете директоров Александр «Бука» Михайлов. Впрочем, оба босса прислали полномочных представителей. Таким образом, кворум собран, можно начинать.

Тише, они будут говорить!

Ирина СЕМЕНОВА, «Акелла», директор по маркетингу и рекламе.

Алексей ГОРЕЛОВ, «Руссобит-М», директор по маркетингу.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК, «ИДДК», руководитель отдела игр.

Илья МАМОНТОВ, «Нивал», директор по изданию в СНГ.

Юрий МИРОШНИКОВ, «1С», руководитель направления игровых и мультимедийных продуктов.

Максим МИХАЛЕВ, «Бука», директор по маркетингу.

Заочно (спасительная электронная почта, мы любим тебя) в «круглом столе» участвовали **Сергей ГРУШКО**, GSC World Publishing, начальник отдела продаж, и **Олег ЯВОРСКИЙ**, GSC Game World, старший PR-менеджер.

Раунд первый:
Битва с независимостью

.EXE: Важна ли для вас независимость прессы? До какого уровня вы готовы терпеть эту «независимость»? К примеру, пресса заслуженно «убила» игру, в которую вы вложили уйму денег и времени. Вы эту прессу а) продолжаете уважать? б) она становится для вас смертельным врагом? в) вы плевать хотели на этих писак с их гребаными оценками, потому что игра все равно улетает в продаже? Перестанете ли вы давать рекламу в несервильный журнал, как это, к примеру, сделало издательство «Руссобит-М», с некоторого момента не знающее о существовании Game.EXE?

Максим МИХАЛЕВ: Независимость — понятие растяжимое. Насколько я знаю, ни один из наших игровых журналов не принадлежит игроиздательствам, так что действительно о полной зависимости говорить не приходится. Журналы не только публикуют рекламу, они зарабатывают, продавая свой тираж, что позволяет им сохранять независимость. Поэтому более всего независимость определяется политикой самого издания: если редакция считает, что можно идти на поводу у рекламодателя и читатели это нормально воспримут, будут по-прежнему приобретать журнал, несмотря на «купленные» или, если угодно, «заказные» материалы, — кто же ей помешает?.. Нам, обычному рекламодателю, интересно получить доступ к максимальному количеству людей, представляющих нашу целевую аудиторию. И чем это количество больше, тем интереснее нам работать с изданием. К примеру, читателей Game.EXE мы считаем хардкорными, очень опытными игроками, которых на мякине не проведешь, дешевыми рекламными трюками не проймешь, поэтому «Бука» не дает сюда рекламу потенциальных не-EXE-проектов. Вообще же, наши отношения с журналами строятся по принципу «лучше никакого текста, чем негативный». Отрицательный материал, а рядом рекламный модуль, — таких ситуаций стараемся избегать. Лучше так: негативная рецензия, но нет рекламы; или рекламный модуль, но нет отрицательного текста. Это наша политика.

Ирина СЕМЕНОВА: Вспомнилась шутка: пресса у нас независимая, потому что от нее ничего не зависит. И в самом деле, игровые журналы уже не оказывают серьезного влияния на продажи игр, а еще через полгода-год, когда начнется широкомасштабная реклама на ТВ, профильная пресса окончательно потеряет свое влияние. Игропром становится частью индустрии развлечений, та же участь ждет и журналы. Возможно, раньше пресса могла претендовать на роль посредника между покупателем и издателем, но сегодня это не так. Журналы — это развлекательное чтиво; и те журналы, которые смогут ярче, интереснее подавать тексты, доставать эксклюзивы — будут впереди... Разумеется, у каждого издания своя редакционная политика. Поэтому степень своей «независимости» определяет само издание. Вы занимаетесь своим делом — готовите интересное чтиво, а мы производим и издаем игры, даем рекламу и предоставляем вам информацию для создания чтива. Но это дело каждого издателя — решать, насколько широко и глубоко показывать свои игры тому или иному журналу.

.EXE: Независимость — это в первую очередь объективность. А ваша позиция предполагает «полное взаимопонимание» между журналом и издателем: «Вы нам — мы вам; вы нам делаете информационно — а мы вам делаем красиво, гламурно, нежно». Издателям действительно нужна ТАКАЯ пресса?

Ирина СЕМЕНОВА: Вы удивляетесь тому, что издатели хотят максимально положительных рецензий на свои продукты? Кроме того, если вспомнить о локализациях, каждый российский издатель находится в условиях договора со своими международными партнерами. И если мы не сможем отчитаться о грамотной и широкой PR-работе над проектами западного издателя, трудно надеяться на продолжение сотрудничества в дальнейшем. Наконец, я считаю, что «объективной прессы» не существует. Когда-то я работала в журналистике, и мне хорошо знакома ваша кухня. Если ты не зависишь от рекламодателя — значит, зависишь от редактора. Или от владельца издательского дома. И так далее.

Илья МАМОНТОВ: У меня есть ощущение, что мы запутались с терминами. Финансовой зависимости журналов от издателей нет; варианты «напишите про нас хорошо, иначе мы снимем рекламу» рассматривать не будем, потому что это откровенный шантаж. Является ли независимость синонимом объективности? Объективность — это понятие очень... («субъективное!» — реплика кого-то из участников «круглого стола». — **.EXE**). По большому счету, все, что требуется от журнального текста, — это профессиональная оценка. Вот это, на мой взгляд, синоним объективности. Грубо говоря, если у вас выходит БЮДЖЕТНАЯ игра и всем ясно, что она нацелена на определенную

аудиторию, не надо сравнивать ее с Half-Life 2 и говорить, что всё плохо. Надо вполне четко понимать, что ее сделали за такое-то время, за такие-то деньги и для такой-то аудитории.

.EXE: А если при этом издатель позиционирует ее как «Half-Life 2-киллер»? Если «Ночной дозор» вполне серьезно называется в пресс-релизах «лучшей российской РПГ 2005 года» — как к этому относиться?

Илья МАМОНТОВ: Относиться к этому вы можете так, как считаете нужным. «Ночной дозор» — игра по кинолицензии, сделанная с жестким ограничением по срокам, что определяет некие границы, в которые, хочешь ты этого или нет, надо вписываться...

.EXE: Все так. Но ведь мы с вами играем по определенным правилам, и если ни одна из сторон эти правила не соблюдает, получается анархия. Если вы четко говорите, извините, это бюджетная игра, она никакая НЕ лучшая РПГ России 2005 года, то все нормально, пресса разумна, она все поймет. Но ведь этого нет. Это не артикулируется...

Юрий МИРОШНИКОВ: Все объясняется очень просто. Дело в том, что до 1998 года в России существовало несколько ценовых ниш, примерно как сейчас в Западной Европе или Америке, где у журналов не возникает вопросов, почему одна игра стоит $60, а другая — 20. Совершенно очевидно, что любое серьезное издание опубликует рецензию на игру за $20 где-нибудь на последних полосах. У нас же Quake 4 и любая российская разработка по кинолицензии, сделанная быстро и дешево, будут стоить одинаково. Разносить эти игры можно только брэндами, но наши издатели пока не решаются на такой шаг...

Возвращаясь к вопросу о независимости прессы и о том, насколько она важна для издателей. Для меня абсолютно безразлична независимость или зависимость прессы, поскольку пресса как таковая и компания, где я работаю, занимаются абсолютно разными видами деятельности, разным бизнесом. И если прессе важно быть независимой — чтобы самореализовываться или больше зарабатывать (в зависимости от того, какая цель стоит перед руководителями журнального бизнеса), — то это действительно дело конкретных работников, совершенно не хочется в это вникать. Тем более что совершенно непонятно, как ход моего бизнеса может быть связан с этой зависимостью или независимостью.

Игровая критика отличается от кинокритики, критики литературной, музыкальной, театральной и т.д. только объектом приложения творческих сил. Но критика всегда была и остается лишь попутчиком, то есть для меня подчиненность критики собственно кино-, театральному, игровому производству очевидна. И то, что количество мест в театрах и продаваемых на них билетов очевидно больше, чем тираж двух или трех специализированных театральных изданий, — тоже очевидно. Поэтому корреляции между течением издательского бизнеса и независимостью прессы я лично не вижу. К критике отношение, пожалуй, как у всех: если критикуют злобно — наступает реакция отторжения и озлобления, и это абсолютно естественно. Товарищ Маяковский бил критикам морду, но вряд ли имел что-то против независимости прессы, просто пользовался хорошей физической формой. В общем, с моей точки зрения, вопрос надуманный.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Если издание «убило», даже заслуженно, игру при том, что я стоял и смотрел на убийство с заклеенным ртом, у меня останется ощущение несправедливости. Я ведь имею право верить, в то, что мог бы изменить ситуацию, имея возможность как-то прокомментировать выводы прессы (пусть даже этой вере не суждено было сбыться, не важно). По факту единственного убийства я не склонен пересматривать вопрос уважения-неуважения. Я пожму плечами и посетую на несовершенство мира. По факту неоднократных убийств — задумаюсь. Перестанем ли давать рекламу? Нет. Если речь идет об обычной журнальной рекламе, мы даем ее (или не даем) исходя из тиражей и аудитории, а ее процентный объем в общих рекламных затратах обосновывается степенью влияния такой рекламы. По опросам, проведенным среди игроков, журналы находятся на третьем месте по степени влияния на решение о покупке — соответственно должны распределяться и затраты. На первом месте, как известно, советы друзей; и я хотел бы, чтобы эти «друзья» советовали то, что советуют «друзьям» журналы. Мне кажется, журналам в этом направлении и надо работать, мне кажется, именно организация надежной обратной связи и есть путь в этом направлении.

Сергей ГРУШКО: Независимость прессы важна, поскольку только независимость позволяет увеличивать число читателей. Под «независимостью» я понимаю то, что, купив журнал, человек прочитает о той игре, которая его интересует, а не о той, материал, о которой оплачен издателем... Вопрос о случае «заслуженно убила игру» очень интересен. Что такое «заслуженно»? Например, первые оценки «Казаков» на GameSpot и в немецких журналах были на уровне 60-70%. И

> «Читателей Game.EXE мы считаем очень опытными игроками, которых на мякине не проведешь, дешевыми рекламными трюками не проймешь».
>
> Максим Михалев



только после того, как игроки «проголосовали» долларом и евро, результаты обзоров были быстро изменены.

О чем это говорит? Да о том, что журналист субъективен. А если он еще и непрофессионален (поскольку занизил оценки продукту, который заслуживал большего), то за что же «продолжать его уважать»? Он не дал возможности читателю (заплатившему за обзор) поиграть в игру, дав ей «разгромную» оценку. Может, тогда вообще не покупать журнал, а слушать рекомендации друзей, а деньги потратить на саму игру?.. Неглупые читатели так и делают с изданиями, ведущими политику «дадим гребаную оценку, хоть игра и улетает», и такова судьба не только журналов об играх, но и автомобильных, и телевизионных изданий. Таким образом, тираж издания падает, и именно поэтому давать туда рекламу становится неинтересно.



«Пресса в стороне от рынка и своими действиями, по сути, поддерживает пиратов».

Юрий Мирошников

.EXE: Выходит, что издателю не очень-то интересен взгляд на свой продукт со стороны?

Юрий МИРОШНИКОВ: Мнение со стороны ценно, но только ДО выхода игры, причем задолго. Для этого издатель собирает фокус-группы, нанимает всяких-разных «больших шишек», приглашает в том числе и журналистов. Отдельно, под соглашение о неразглашении... А так, чтобы издатель узнал что-то новое о своем продукте после выхода... с моей точки зрения, это маловероятно.

Алексей ГОРЕЛОВ: Другое дело, что из журналов мы узнаем о том, что происходит у коллег, к примеру, в «1С». Так что о конкурентах, да, почитываем. И еще, коллеги: не забывайте, что мы говорим об играх, которые стоят два доллара за пучок. Речь идет не об автомобилях, мысль о покупке которых люди вынашивают годами, читают журналы, исследуют рынок, ищут экспертного совета. А по цене игрового журнала можно купить две игры — и лично составить мнение о них. Может быть, я ошибаюсь, но информация из журналов воспринимается отчасти как беллетристика, чтиво — в дополнение к играм. Но никак не как тот материал, от которого отталкиваются в выборе.

Илья МАМОНТОВ: На самом деле, многое зависит от журнала и его аудитории. Если, скажем, от Game.EXE стоит ждать какой-то аналитики, то от аналогов «Максима» — нет, понятно, что это «журнал-окрошка».

Юрий МИРОШНИКОВ: Ты ошибаешься. В Game.EXE я аналитики много где ждал, да не нашел. Так что это скорее легенда. Насчет поверхностных материалов: да, бывает очень обидно. Но кроме обиды ничего не возникает, никаких эмоций. Огромный проект, пять лет разработки, поломанные судьбы, бессонные ночи... Кто-то квартиру продает, чтобы игру закончить... А потом выходит статья на полторы полосы, где жанр указан так, как автору показалось смешнее, про игру написано действительно уж очень легко, весело — но не про ту игру! Никакого анализа как раз нет, есть легкий повод пошутить, и вот эта игра стала таким поводом. Обидно то, что в материалах о больших проектах как раз такого анализа нет — чаще всего.

Максим МИХАЛЕВ: Больше всего раздражают не столько негативные, сколько неумные обзоры. В свое время одно издание, не буду его называть, обновило штат авторов, набрав мальчиков пубертатного возраста, которые строили обзоры таким образом: «В игру не играл, но на форумах говорят, что». И все же пресса может выступать в роли некоего фильтра, который не допустит к игроку совсем слабые игры. Сле-

Раунд второй:
Страдания сопутствующего товара

.EXE: Серьезного анализа выпускаемых игр в отечественной игровой прессе почти нет, во всяком случае независимость во взглядах демонстрируют немногие. Губы если и жуются, то очень нежно, скороговоркой, лишь бы не обидеть, потому что, напомним, можно лишиться рекламы. Это нормальная ситуация? Она на пользу игропроцессу? А продажам игр? Что издателям нужнее: поверхностные обзоры или критика, то есть анализ определенной глубины и вписывание ваших продуктов в общий индустриальный контекст? Не кажется ли вам, что первое — это прямая дорога в никуда, в лучшем случае к Русским Квестам и прочему барахлу для казуалов, то есть, извините, к сопутствующему товару? Или игры это по определению сопутствующий товар, лишь средство для стрижки купонов? Тогда в чем проблема? В оторвавшейся от земли прессе, которая вдруг решила, что КИ — это не только высоколиквидный товар, но и некоторым образом искусство?

Юрий МИРОШНИКОВ: Мне кажется, вы несколько преувеличиваете собственное понимание проблемы конкретного продукта, игры, разработчика. Издатель с этим самым разработчиком чаще всего близко знаком и общается ежедневно в течение нескольких лет. Существуют, конечно, молодые издательства, в которых трудятся не очень опытные и квалифицированные сотрудники. Возможно, для них полезно мнение прессы, хотя, уверен, что они все равно знают больше вас о проблемах, существующих в продукте. Поэтому, мне кажется, публикация не может являться неким сигналом. Если мы ТАКУЮ продукцию все-таки выпустили, значит, по-другому было нельзя... Возможно, журналисты смогут найти отдельную проблему, которой наши специалисты не уделили должного внимания по рассеянности или из-за недостаточной квалификации, — но открытием это будет вряд ли.

довательно, если ВСЯ пресса встретила продукт негативно, издатель получает сигнал: пора делать выводы.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Вопрос о серьезном анализе, о его возможности и необходимости очень сложен. Это тема для отдельного «круглого стола». А еще у меня возникает искушение воскликнуть: а судьи кто?! Давайте возьмем деловые, особенно специальные, журналы. Кто в них занимается «серьезным анализом»? Обычно люди из «индустрии» или из смежных областей бизнеса. Правда, пишут они не для публики, а для самих себя, для них журнал — трибуна для споров, место для общения. Не думаю, что журнал «Деньги», например, может претендовать на то, чтобы быть источником серьезного анализа для публики, читающей журнал «Слияния и поглощения».

Прессе самой надо сначала определиться. Хотите ли вы быть журналом, занимающимся анализом для узкого круга профессионалов, — я, кстати, считаю, что такое издание необходимо, — или же вы хотите быть «популяризаторами и просветителями»? Просто, если по Губерману, «нельзя одной и той же попой сидеть на встречных поездах». И если вы хотите популяризировать, занимать (от слова «занимательный»), развлекать, а также интриговать, шутить и шельмовать, то к чему эта претензия на серьезность? Она не нужна тому, кому нужна популяризация. Так давайте для этих людей делать интересно, но только вместе, давайте спорить, защищать и атаковать игры, поддерживать и топить друг друга — развлекаться. То есть делать игровой журнал, отталкиваясь от слова «играть», а не от слова «игры». И давайте делать другой журнал, индустриальный, серьезный, аналитический. Нам нужен российский Game Developer; я с удовольствием читал бы журнал, посвященный целиком игровому дизайну... А без такого разделения каша какая-то выходит: на музыке не будет обсуждения тональности мелодий, использования классических мотивов и т.д. Нет, там вы увидите особенности «прикида» и поведения на пьянке поп-кумира.

Игры — это тоже развлечение, и здесь важно развлекать потребителя. Если ваши продукты не развлекают потребителя — он купит конкурента.

А издатели (разработчики) глубокий анализ могут услышать от коллег, или на DTF поспорить.

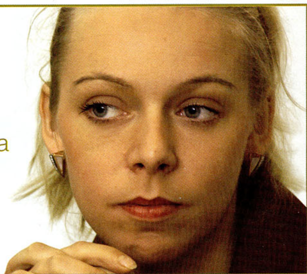
Раунд третий:
Обреченный на счастье

.EXE: Множество игр не заслуживают не только рецензии, но и жизни. Но их почему-то производят (кстати, почему?), а значит, их надо продавать. Продавать, вообще не показывая прессе (что, кстати, и делается некоторыми издателями). Потому что стыдно. Тем не менее издательские пиар-службы более всего (и это понятно — хорошая игра сама себя продает) активничают как раз в отношении таких вещиц. Вы сами, лично вы, играете в тот ужас, что иногда производите и продаете? Не кажется ли вам, что насильственная раскрутка «Крида» или «Корсаров-3» и противодействие прессе, желающей сказать о таких вещах правду, суть унижение не прессы, но ИГРОКОВ, покупателей, их ПРЯМОЙ ОБМАН? Вы настолько презираете своего покупателя? вы полагаете, что он так и не поймет, какого качества игру купил?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Это очень серьезный упрек, и мы склонны его принять. Действительно мы иногда делаем такое, во что не стали бы играть сами, а продаем, потому что некоторое количество копий можно продать просто за обложку. Я склонен относиться к этому философски. Это временные издержки, связанные с рыночной ситуацией. Мы не делаем таких вещей с намерением обмануть. Мы делаем так, когда ошибаемся, к примеру, в разработчиках: вкладываем деньги, получаем нечто, что можно было бы выкинуть, будь мы богаче, но вынуждены пытаться вернуть хоть часть потраченного. Чем дешевле разработка, тем более она рискованна, и эти риски, хотим мы того или нет, реализуются.

«Или вы полагаете, они сами придумали опубликовать две рецензии подряд?»

Ирина Семенова



конференции разработчиков танцуют голые девицы, а на страницах игрового журнала для широкой публики — серьезный анализ.

Сергей ГРУШКО: Если у потребителей журналов появится спрос на анализ, глубокий и вдумчивый, они пойдут покупать этот журнал. И всё! Это вообще вопрос не для обсуждения — ответ на поверхности. Независимая пресса пишет, как считает нужным, — следовательно, вопрос к ней. А нужна ли она в таком виде — вопрос к читателю. При чем здесь издатели? Или вы все же хотите нравиться не читателям, а издателям?

Журналы должны нравиться потребителю; если журнал нравится читателю, то, наверное, что-то он делает правильно. В журнале о поп-

При этом нам не обойтись без дешевых разработок — посмотрите на цены, они мизерны. Мы можем не ошибаться, только если перестанем что-либо делать. Но мы хотим продолжать выпускать игры, хотя бы ради возможных положительных результатов. При этом могу сказать: мы не занимаемся пиаром таких провальных разработок, просто продаем их ровно столько, сколько их покупают. Утешаемся тем, что за «такие деньги» покупатель тоже может позволить себе ошибиться.

Алексей ГОРЕЛОВ: Давайте на время забудем о журналах и вспомним о том, что 80% игр в России продаются в результате случайного спроса: человек проходит мимо витрины, загорается и делает покупку. И только

20% игроков, которых мы называем «хардкорными», читают прессу и изучают интернет-сайты. Делают ли эти 20% бизнес? Да, делают, но только отчасти. Посему нам нужно, чтобы игра продалась. Хорошая она или плохая — это не так важно... Извините, я опоздал, тут «Крид» уже вспоминали? Я не работал тогда в компании «Руссобит-М», но считаю, это был отличный ход. Ребята очень хорошо справились со своей задачей. Это победа, маленькая победа — раскрутить среднюю игру так, чтобы с вашей помощью о ней услышало как можно больше людей.

Юрий МИРОШНИКОВ: Но это плохой метод, неправильный. Я прекрасно понимаю, что цель была — продать, и вы ее достигли. Просто если вы хорошо знали, что игра слабее западных аналогов на момент выхода, а писали в рекламных текстах рукой своих пиарщиков, что продаете «убийцу DOOM 3», то, с моей точки зрения, это нечестный прием. Впрочем, это вопрос этики PR-отделов, совсем другая тема.

Алексей ГОРЕЛОВ: ...другое дело потом встретиться — прессе и издателю — и обсудить, почему мы так поступили. Я не считаю, что мы испортили себе репутацию историей с «Кридом». Мы поддержали нормальный отечественный продукт, который даже сегодня выглядит вполне достойно на фоне других «проходных» игр.

съев жвачку, перенесетесь в горы — кататься на сноуборде? Из вежливости рекламу журналов обсуждать не буду.

В этом же ракурсе стоит вопрос о непредоставлении версий для обзоров (если кто-то такое практикует). Никто не запрещает журналисту купить игру после выхода или убедить издателя сделать это раньше. Это ваш бизнес (как вы информируете читателя), и разрешите нам в него не вмешиваться.

.EXE: Хорошие продажи спишут всё? Считаете ли вы, что игра, которая продалась тремястами тысяч копий, вне критики?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Нет, мы так не считаем. Более того, болезненность критики считаем обратно пропорциональной обьему продаж. То есть критикуйте вовсю то, что продалось тремястами тысячами; то, что продалось пятьюстами, можете просто смешать с грязью! У меня встречный вопрос: считаете ли вы, что оспаривание качества игры, продавшейся сотнями тысяч, повышает авторитетность ваших оценок? Я не к тому, что обьемы продаж должны внушать какой-то особый пиетет, я все о своем: может, это повод для дискуссии, а не для еще более упорной односторонней критики? Что-то же заставило триста тысяч игроков купить игру? Или это только пиар? Но нет ли здесь противоречия? Вы ведь не склонны считать игроков дураками, а тут получается, что они дураки, раз пиар продал им то, что им не надо.



«Лично мне захотелось купить Incubation после рекламы «Игра не для казуалов». Впрочем, я ее так и не купил».

Илья Мамонтов

Юрий МИРОШНИКОВ: Мое мнение: плохого продукта в принципе не существует, если у него есть потребитель. Другое дело, что на коробке текстовой игры не нужно писать о «великолепной трехмерной 64-битной графике». Дело не в продукте, а в его позиционировании. В «1С» тоже случаются проколы в части превосходных степеней в описаниях, но, по-моему, их меньше, чем у других. Просто врать не надо — вот и всё.

Алексей ГОРЕЛОВ: Совершенно согласен! Врать нельзя. Но чтобы продать, надо приукрасить: минусы немножко увести на второй план, плюсы выпятить... Господа, мы в шоу-бизнесе по большому счету.

Сергей ГРУШКО: Во-первых, мы не выпускаем того, во что сами не хотим играть. Возможно, вопрос не к нам, но хотелось бы дать комментарий. Первое: только потребитель решает, во что ему играть. И если он не купит плохой продукт, мы (а не журналисты) понесем убытки. Мы же никого из вас не учим тому, как правильно верстать и оформлять. Если вы не умеете этого делать, то... (см. выше). Второе: любой человек, который встречает рекламу, встречает, по вашей терминологии, «прямой обман». Вы верите в полезность «Макдональдс» или в то, что новая тушь на X% делает веки длиннее, или в то, что,

.EXE: Ответ прост, Дмитрий: давайте спросим об этом у тех, кто, поведясь на пиар-вопли (а они были угрожающе громкими, и сисек на промо-видео было оторвано с десяток. Кайф!), купил нечто по имени Lada Racing Club. Это десятки тысяч игроков, если мы ничего не путаем. В этом примере тоже усматривается противоречие? Игра отзывается «Новым диском». Спасибо ему за это, кстати. За это единственно верное движение, а не за то, что было выброшено на прилавки.

Сергей ГРУШКО: Зайдите на форумы игр, которые продались намного большими тиражами, — критики там много. А что касается критики... найти недостатки в фильме «Иван Васильевич меняет профессию» легче, чем в фильме «Зеркало», но что чаще смотрят?

.EXE: А как вы относитесь к тому, что пресса пишет о проектах, которые здесь еще не продаются (легально, разумеется)? На ваш взгляд, эта ситуация нормальна?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Я думаю, что если бы пресса игнорировала пиратские продукты, было бы здорово. Но реально ли это? Журнал, который попробует следовать такому принципу, просто умрет. Это возможно только в том случае, если журналы договорятся. Не стоит на это рассчитывать, правда?

Юрий МИРОШНИКОВ: В Германии журналы не публикуют превью до появления немецкой версии игры; исключения составляют только игры, которые никогда не появятся на немецком рынке. В Америке уже два года нельзя разместить в прессе материал об игре, которая там не выходит. То, что в российской прессе не так, раздражает. Пресса в стороне от рынка и своими действиями, по сути, поддерживает пиратов.

.EXE: Может быть, участникам рынка действительно заключить пакт и писать впредь только о локализованных играх (кстати, несколько лет назад мы официально предлагали такое решение. Только что тогда делать с вольными сетевыми ресурсами...)?

Алексей ГОРЕЛОВ: Можно попытаться, только в соглашении должны участвовать абсолютно все издания, а не только основные. Причем, если они договорятся, 3–4 месяца прессе не о чем будет писать.

.EXE: А почему бы не попробовать сократить этот срок? Почему локализованные продукты выпускаются с такой задержкой?

Юрий МИРОШНИКОВ: Чем толще «буржуйский» издатель, тем больше проблем с локализацией. Они могут собрать мастер-версию через четыре месяца после получения перевода. Присылают, а там все... на словацком языке. Мы им: «Там словацкий!», а они: «Надо же, как же вы их различаете!». И еще четыре месяца ожидания. Присылают новую версию, слава богу, на русском, да только буква «Я» везде прописная. Мы в трансе, собираем экстренное собрание на три слезливых часа: что делать, еще четыре месяца ждать или выпускать игру в таком виде... С небольшим издателем можно договориться о самостоятельной сборке дистрибутива; отдел локализации переводит, тестирует — и можно выпускать. В случае с транснациональными компаниями такой фокус не проходит, но именно их игры приносят деньги и именно отсутствие их проектов на русском языке вы, пресса, замечаете в первую очередь.

Алексей ГОРЕЛОВ: Раньше «Руссобит-М» оттачивал локализацию до последнего, придираясь ко всяким мелочам: расположению переносов и нюансам перевода, мы старались выпустить конечный продукт со 100-процентным качеством. Это занимало время, мы понимали, что теряем деньги. Сегодня мы работаем на манер западных издателей: назначается дата релиза — и всё. То, что готово к этой дате, выпускается, остальное правится патчами.

Максим МИХАЛЕВ: У нас абсолютно те же проблемы, что и у коллег. Впрочем, иногда удается договориться с издателем об участии в одновременном мировом или европейском релизе. Так было с King Kong — мы с Ubisoft специально оговорили это условие, в том числе и финансовые вопросы. И Ubisoft выделил свою команду, которая работала над локализацией параллельно. К сожалению, пока это скорее исключение, чем правило.

Раунд четвертый:
Народ против Ларри Флинта

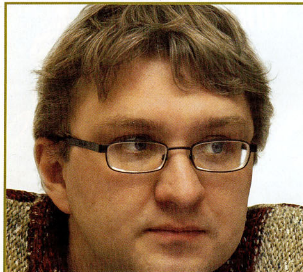
.EXE: Насколько сильно вы пиар-воздействуете на прессу? каковы внутренние установки на сей счет? Персональный вопрос к уважаемой «Акелле»: вы довольны своей пиар-службой, которая уверенно держит часть прессы на коротком поводке? Каковы критерии хорошей пиар-службы: положительные оценки в прессе? количество заметок о ваших продуктах? возможность влияния на журналистов?..

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Совсем не «пиар-воздействуем». Критерии таковы: организованность взаимодействия с прессой, выражающаяся в том, что мы дали вам все, что вы смогли воспринять для наиболее полного отражения нашего видения игры; и «двухсторонняя связь»: мы услышали прессу, она услышала нас. Это на текущем этапе. Если пресса начнет справляться с функцией организации обратной связи, мы усложним эти критерии.

Юрий МИРОШНИКОВ: Оценки в прессе, несомненно, один из критериев. Это распространенная практика, у большинства крупных западных издателей в контракте есть пункт о том, что, если средний пресс-рейтинг на www.gamerankings.com (сайт ведет статистику по рейтин-

гам игр в ключевых печатных и интернет-изданиях) падает ниже определенного уровня, то разработчик лишается части выплат, другими словами, штрафуется. Разумеется, речь идет о крупных проектах, когда каждые полмиллиона выгрызаются практически зубами. Но хочу отметить — у хороших игр должны быть хорошие оценки, а какие они у плохих — совершенно неважно.

Пиарщик должен отлично разбираться в игре. Пиарщик должен быстро и четко связать разработчика и журналиста, чтобы дать им возможность обсудить важные вопросы или получить информацию из первых рук. Поэтому то, к чему вы пытаетесь свести вопрос, — мы вам денег за рекламу, а вы нам хорошие оценки, — этого нет, это не работает.



«Я не считаю, что мы испортили себе репутацию историей с «Кридом».

Алексей Горелов

Алексей ГОРЕЛОВ: Средняя оценка в прессе не только показатель работы PR-службы. Это и показатель работы отдела закупок. Если за полгода средняя оценка по играм снижается — значит, закупаются дешевые лицензии, значит, ребята, дела плохо, и надо думать, искать. Другое дело, что не все игры «откровенно на троечку» можно сильно поднять в прессе. В таких случаях продвигать игру нужно другими методами, скажем, большим количеством публикаций. В том числе негативного характера.

Ирина СЕМЕНОВА: PR-служба занимается своим делом: предоставляет материал, следит за тем, чтобы журналисты получали материал вовремя, грамотно и правильно его оценили. В профессиональной PR-службе учитываются все нюансы. Например, мы знаем, что в таком-то журнале такой-то автор негативно относится к нашей игре или к нашему издательству, мы знаем, что будет очень плохая оценка и оценка эта будет хуже той, что поставил бы другой автор, попади игра к нему...

.EXE: И что вы делаете — нанимаете киллера?

Ирина СЕМЕНОВА: Нет, зачем. Это личное дело каждого профессионального пиарщика. Например, правильно поговорить с редактором. Мы никогда не говорим «этой игре нужна такая-то оценка», нет, такого не бывает. Это сказки. Может быть, так было раньше, но не сейчас. Наша задача — выяснить, что журналистам не нравится в игре, помочь им связаться с разработчиками, устранить недопонимание. Иногда удается договориться о том, чтобы нам дали посмотреть материалы о ключевых проектах, в которые было вложено много средств и сил и для которых очень важно иметь высокую оценку, — чтобы мы проверили фактуру, чтобы исключить явные ошибки, ведь журналист может что-то не так понять. Если мы видим, что все «минусы» в рецензии показаны, а о «плюсах» ни слова, — готовим список «плюсов», присылаем его автору и спрашиваем, почему он об этом не сказал.

Удивительно, что многие журналы не принимают наши приглашения и не присылают своих журналистов общаться с разработчиками. «Нет, я самостоятельно буду писать об этой игре, я точно знаю, что на меня не повлияют». Да, во время таких встреч мы, пиарщики, хотим находиться рядом. Программист не всегда может толково сформулировать то, что хочет сказать (реплика Алексея Горелова: «Тем более, если он только что продал свою квартиру!» — **.EXE**). У него под рукой должен быть друг и товарищ — пиарщик.

.EXE: Сеть слухами страшнейшими полнится. Все знают о снятых из журналов материалах, акелловских материалах. Как вы относитесь к тому, что издатели буквально изымают из журналов отрицательные рецензии (из «PC-игр», например)?

Алексей ГОРЕЛОВ: А что вас в этом удивляет?

Юрий МИРОШНИКОВ: Этот вопрос связан с профессионализмом авторов. Когда вы не показываете тексты, а авторы несостоятельны, — это вызывает негатив. Если же журналист настолько профессионален, что его мнение невозможно не разделить, — то все прекрасно. Но чаще всего бывает нечто среднее.

Максим МИХАЛЕВ: Могу сказать, что мы тоже снимали материалы. Ваши методы работы мы знаем, но у «PC-игр» — другие подходы. Если материал получается совсем никакой, объективно плохой, мы договариваемся о том, чтобы его не публиковать. Да, были такие обзоры — совершенно пустые и негативные; в таких случаях мы с редакцией договаривались: давайте просто не будем писать об этой игре, нам это не так важно. Лучше никакого обзора, чем такой.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: И у нас был подобный случай со «Страной игр». Мы выпустили проходную игрушку, «Красную акулу». Простенькая аркада, ни на что особенное не претендующая. Нам важно было, чтобы ее оценили как аркаду. Есть же трехмерные аркады, где вертолетик летает и палит во все, что движется. Но журналист увидел в игре большее и решил поставить ей низкую оценку, предложив снять материал из номера, если она нас не устраивает (вау. — **.EXE**). В ито-

ге, редактор посоветовал автору изменить критерии оценки, тот повысил рейтинг на 2 балла (из 10), нас это устроило, текст пошел в номер. Такой случай был, — редакции сами предлагают снимать материалы (вау, вау. — **.EXE**).

.EXE: А что за история с рецензией на последних «Корсаров» в нашем любимом PC Gamer, когда в двух номерах подряд вышли две рецензии с разными оценками? Впрочем, мы видим «эту историю» насквозь — любопытен ваш комментарий.

Юрий МИРОШНИКОВ: Вторая рецензия — совершенно шикарная!

Ирина СЕМЕНОВА: По-моему, отличный ход был. Или вы полагаете, они сами придумали опубликовать две рецензии подряд?

Раунд пятый:
Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен

.EXE: Вы отличаете отечественные журналы? Работа с ними проходит по общему шаблону или есть нюансы? Это мы к тому, что ни один отечественный издатель, будучи в здравом уме и трезвой памяти, никогда по собственной инициативе (если только это не кампания, проплаченная западным партнером) не пришлет в журнал пресс-демо, бета-версию, релиз (не через месяц после выпуска игры, а за две недели до него!). Если такое и случается, то только после многократных и довольно унизительных просьб со стороны прессы.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Мы стремимся присылать-передавать и первое, и второе, и третье — и по собственной инициативе. Это может быть не заметно — у нас пока мало проектов, но мы и впредь будем поступать только так. А журналы мы различаем. К примеру, отчетливо понимаем разницу между аудиториями «Игромании» и Game EXE.

Олег ЯВОРСКИЙ: Раньше, когда я не работал «на Россию», читал меньше, сейчас больше обращаю внимание на то, кто пишет и как. Стало быть, различаю. Каждое из изданий «отрабатывает» свою аудиторию: кто-то ориентирован на попсу, кто-то держится хардкорной линии. В условиях конкуренции по-другому нельзя. .EXE люблю за уникальный беллетристический слог, подобным образом об играх не пишет никто в мире. И это здорово... Вообще, мне одинаково комфортно работать как с СНГ-прессой, так и с западной, хотя, признаться, территориальная и языковая близость располагают. Несмотря на общую схожесть принципов работы, журналы в каждой стране имеют отличительные нюансы, к тому же у каждого из изданий собственная редакционная политика. Поэтому задача пиарщика — не только изучить особенности национальной журналистики в целом, но и найти тот подход, который будет отвечать стратегии и ожиданиям конкретной редакции от сотрудничества. И в этом нет ничего сложного, поскольку работаем мы с живыми людьми. Словом, все сводится к взаимоотношениям и поддержке контактов.

.EXE: Не кажется ли вам, что весь негатив (непонимание, передергивание, недоговорки, раздувание слухов, ошибки и пр.), что появляется в прессе на стадии, когда ИГРЫ ЕЩЕ НЕТ (настоящий оксюморон: негатив по поводу того, чего никто не видел), целиком на совести издателей, не подпускающих журналистов ни к игре, ни к ее разработчикам?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Мы не можем быть уверены в том, что, работай вы напрямую с разработчиком, к негативу не добавятся еще и досадные утечки. Не можем быть уверены в том, что недостаточно точные мнения разработчиков не будут истолкованы во вред проекту. Мы не готовы делегировать прессе права формировать и представлять наше мнение. Давайте работать во взаимодействии, давайте публиковать не только монологи, но и диалоги, и все будет хорошо.

Олег ЯВОРСКИЙ: Касательно того, что издатели не дают копии до релиза. Это исключительно из-за обостренной ситуации с пиратством. Боязнь утечки (часто даже не по вине журналиста) слишком высока. Такое случается, кстати, и на Западе. Что может помешать журналисту положить в карман пару-тройку «косых» за какого-нибудь «Сталкера», «случайно» попавшего в руки к пиратам? Следовательно, речь идет о доверии к журналисту и его ответственности. Возможно, стоит подписывать некие бумаги... Проблема сложная. В качестве решения обдумывалось многое, в том числе приглашение журналиста на недельку к себе — для обстоятельного знакомства с игрой. Понятно, что это не самый удобный вариант, но пока самый действенный. Не скажу, что он мне ой как нравится, поэтому продолжаем искать...

> «Мы отчетливо понимаем разницу между аудиториями «Игромании» и Game EXE».
>
> Дмитрий Деменчук



Юрий МИРОШНИКОВ: Основная проблема — в незащищенности игры. По большинству контрактов мы не имеем права распространять незащищенные версии, а защита ставится только в последний месяц перед выпуском... А продюсеры неохотно демонстрируют игры потому, что хотят их еще немного доделать, исправить, улучшить. Ситуация, когда мы узнаем о том, что версия запустилась или не запустилась уже из журнала, неприятна. Или что в ней, оказывается, не действуют скрипты и кроме главного меню ничего не работает. И это мы тоже можем узнать из уже опубликованного материала. Гораздо спокойнее стоять рядом и следить за этим. Конечно, мы готовы давать игры, но нам страшно.

Раунд шестой:
Денежный вопрос

.EXE: Оказывает ли игровая печатная пресса влияние на продажи? Если влияние исчезающе мало, в чем здесь дело? Только ли в том, что все качественные западные локализации поступают в продажу с огромной задержкой, а значит — не интересны хардкорным игрокам (как раз читателям журналов), потому что они уже давно отыграли в пиратские релизы? Или это значит, что компьютерные игры слишком дешевы, слишком доступны, чтобы кто-то обращал внимание на их рекламу? Или причина в том, что рынку катастрофически не хватает качественных игр, а потому покупается все, что выходит по-русски? А может, проблема в том, что рекламируются не те продукты? Например, как вы считаете, нужна ли реклама «Сталкеру»? А «Стальным монстрам»?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Коротко:

Первое. Да, печатная пресса оказывает влияние на оптовые продажи самим фактом наличия или отсутствия публикаций и рекламы. Причем, чем больше всего этого, тем проще будет обстоять дело с оптовыми продажами. На продажи конечным пользователям — по ощущениям — и реклама, и публикации оказывают менее существенное влияние. И опять, значение скорее имеет объем: количество упоминаний, не качество. Этот факт, например, позволяет PR-службам оставаться не очень содержательными — количество контактов с сообщением оказывается важнее содержания сообщения.

Второе. Возможно, дело здесь в том, что публика не доверяет журналам в той же мере, в которой им, по вашим же словам, не доверяют издатели.

Третье. Компьютерные игры действительно слишком дешевы, покупатели вполне позволяют себе роскошь делать выбор прямо на точке продаж: «куплю себе чего-нибудь новенького». В результате возрастает значение обложки и pos-материалов, именно этот эффект используется для продажи игр невысокого качества.

Четвертое. На рынке много качественных игр и лицензионных, и пиратских, и все они продаются по одной — низкой — цене.

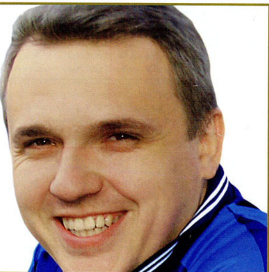
Пятое. «Сталкеру» реклама потребуется. Хотя бы для того, чтобы напомнить тем, кто «в танке»: «Эй, я уже продаюсь!».

Олег ЯВОРСКИЙ: По нашей статистике, процент людей, купивших «Александра» из-за рекламы в прессе, составляет 6,1%, по «Казакам-2» — 3,91%, в то время как читавших журнальные статьи — 22,65% и 18,49% соответственно. Нельзя сказать, что наши игроки сегодня гребут все без разбора, невзирая на статьи и рекламу в прессе. Возможно, такая ситуация была еще 3-5 лет назад, когда цены лицензионных (и пиратских) игрушек были копеечные, а самые объемные игры вполне умещались на двух CD. Нынче игрок трижды подумает, прежде чем потратить 8-12 долларов на четыре диска с игрой сомнительного качества. По сегодняшним данным, почти половина покупателей игр GSC Game World осваивают 5-10 игр за полгода, то есть, грубо говоря, 1-2 игры в месяц. И это подавляющее большинство. Как показывают опросы, все большее влияние на покупку игры оказывает доверие к компании и ее продуктам. А это все тот же пиар. Рекламу в прессе мы рассматриваем исключительно с позиции информирования игроков о том, что игра уже вышла.

.EXE: Знаете ли вы, что наши кинопроизводители почти не дают рекламу в специальной прессе, считая, что она ни на что не влияет? Если 80% покупателей игр не читают прессу, зачем давать рекламу? Какие есть версии?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Действительно, мнение о том, что реклама в игровых журналах — дело не слишком полезное, популярна среди издателей. Возможно, мы просто не имеем пока действительно надежной альтернативы. Хотя, скажем, детские проекты все больше рекламируются в изданиях для детей и родителей, и это правильно. И все же вопрос недостаточно изучен. Есть несколько версий. Например: реклама в прессе нужна в первую очередь для оптовиков. У них существуют свои, косвенные, оценки потенциальных ожиданий издателя от продуктов. Мол, если игра хорошая — то издатель дает полосу рекламы, если так себе — треть полосы. Что же касается самих игроков, на них наибольшее влияние при выборе игры оказывает мнение друзей, на втором месте — реклама в местах продаж и лишь на третьем — реклама и публикации в прессе. Вопрос в том, откуда берутся те самые друзья-советчики? Есть гипотеза, что они читают прессу.

> «При чем здесь издатели? Или вы все же хотите нравиться не читателям, а издателям?»
>
> Сергей Грушко



Алексей ГОРЕЛОВ: Кроме того, реклама — это своеобразная форма благодарности редакции за внимание к играм этого издательства. Реклама нужна, чтобы примелькаться, как способ раскостенить мозги креативного отдела, чтобы не скучали. Как способ отчитаться перед западным партнером: «по этой позиции мы отработали».

Ирина СЕМЕНОВА: ...или это просто привычка.

Юрий МИРОШНИКОВ: Как в свое время написали на DTF, «чтобы перед пацанами не было стыдно». Я имею в виду своих разработчиков. А если серьезно, то, если реклама достаточно долго стоит во всех изданиях и «накрывает» большую аудиторию, как и в случае с

йогуртами, которые все время показывают по телевизору, глаз начинает самостоятельно реагировать на знакомую картинку. Как долго должна идти реклама, чтобы создать такой эффект, никто наверняка не знает. Это очень сложно каждый раз проверять, потому что опросы стоят дороже, чем сама реклама.

Илья МАМОНТОВ: Реклама, как правило, появляется в момент релиза. Для обычного игрока появление рекламы может стать сигналом: пора идти за игрой. Кроме того, иногда реклама становится именно тем механизмом, который запускает желание купить игру. Лично мне захотелось купить Incubation после рекламы «Игра не для казуалов». Впрочем, я ее так и не купил.

.EXE: Об одном любопытном тезисе, высказанном Сергеем Грушко (см. его материал на DTF): рекламу надо давать, чтобы «оказать журналам финансовую поддержку». Тезис любопытен не потому, что неверен (хотя нет ни одного игрового журнала, который живет только от рекламы. Главные деньги приносят продажи. Если, конечно, тираж не свалился за определенную черту), — просто от него веет неким, простите, снобистским меценатством, благотворительностью. Товарищи забыли, что без рекламы даже соль не продается... Считаете ли вы, что пресса, в которую вы даете рекламу, чем-то вам обязана?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Нет. Мы считаем, что пресса с нами или без нас сама зарабатывает свой рейтинг и доверие к себе, благодаря чему имеет свою аудиторию. Если нас интересует данная аудитория, мы даем рекламу, мы платим деньги за то, чтобы наше сообщение дошло до нее, и если оно доходит, мы в расчете, мы платили только за это.

Сергей ГРУШКО: В чем в чем, а в меценатстве нас обвинить тяжело. Мы четко понимаем, что, если количество журналов сократится, возрастет стоимость рекламы в оставшихся изданиях и у журналов появятся требования к обязательному размещению рекламы для получения обзора (не важно — хорошего и плохого). Отсутствие конкуренции — это плохо. А вот соль как раз продается без рекламы. И наш опыт (нельзя выдергивать из контекста фразу) показал, что игры без рекламы тоже продаются. Если хочется поспорить — цифры в руки, и я готов вас выслушать, а рассуждение на основе внутреннего ощущения — это непрофессионально. По крайней мере для собственно продаж ее действительно нужно очень немного.

.EXE: Согласны ли вы с тем, что любой текст в журнале — уже реклама? Это мы к тому, что в нашей стране все очень странно и даже негативная пресса может способствовать продажам. Знаете ли вы случаи, когда пресса «убивала» достойный, как вам кажется, проект? Кстати, если пресса (по невыясненным пока причинам) не влияет на конечных покупателей, то, быть может, она воздействует на продавцов? Бывает ли такое, чтобы оптовик отказывался брать у вас игры, потому что прочитал о них плохое?

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Тут надо поточнее про оптовика. Вот он приходит за товаром, у него есть определенная сумма. Сначала он возьмет то, что активно раскручивается, то, про что все знают и чего ждут, и у него, возможно, это уже спрашивают на точках, — вот он и покупает. Потом он возьмет то, что, может быть, не очень раскручено, но зато по нему есть хорошие отзывы (может раскрутиться. Эти отзывы продавцы смогут озвучивать, перефразируя, чтобы склонить к покупке). И только уже совсем «на сдачу» он возьмет еще что-нибудь, о чем ему рассказали менеджеры по продажам, — попробовать. Возьмет, если это не ругают.

То есть так не бывает, чтобы оптовик планировал купить игру X в силу ее раскрученности, потом прочел в журнале о ее недостатках и отказался ее брать. Но бывает так: оптовик узнал про игру X из статьи и взял бы ее, да только игру там сильно ругали, он и не стал рисковать-пробовать. Поэтому PR-службы предпочитают остаться без публикации вовсе вместо плохой публикации. Для таких вот «рискованных» проектов.

При этом мы точно знаем, что отсутствие прессы может ухудшить или даже «убить» потенциально неплохие или потенциально хорошие продажи. Мы согласны, что рекламную функцию по сути

выполняет любая сбалансированная публикация. Более того, мы предпочли бы заплатить за хороший (не в смысле хвалебный, а в смысле подробный, полный, живой) материал, а не за полосную рекламу.

.EXE: Последнее замечание... интересно. Своей честностью и здоровым рационализмом. Но это не к нам, не в журналы, Дмитрий! С этой идеей, скажем, надо идти в PR-агентство, где такой текст напишут, а потом разместят у нас. Но. Мы (Game.EXE) опубликуем его только в одном случае: если где-то будет ясно написано: «на правах рекламы». Только так.

Олег ЯВОРСКИЙ: Текст в журнале — это часть пиар-работы издателя, он помогает донести информацию о его продуктах до игроков. Плохой текст вряд ли можно назвать рекламой, ведь он как раз отбивает желание купить игру. Это чувствуют и продавцы, руководствующиеся в закупках спросом. Если проект ожидаем, если о нем много пишут и пишут очень хорошо, то для оптовика это сигнал к закупке большой партии. Но предугадать, какими окажутся продажи, в конечном итоге не может никто... Дело в том, что по своей сути дорелизные статьи позитивны — ведь каждый журнал хочет написать об интересном, свежем проекте. Если проект не очень интересен, картинки не радуют глаз — о нем либо не пишут, либо пишут очень мало, чтобы не изводить зря полосы и не отпугивать читателей. На обложки журналов об автомобилях «Запорожцев» не выносят, а ставят спорткары. Разгромные же статьи могут появиться только после релиза. Игроки, первыми купившие «эту гадость», советуют всем и всюду не тратить на нее свои кровные, то есть включается сарафанное радио. Все вместе это дает такой эффект, что, не успев как следует насладиться двумя днями шквальных продаж, оптовик получает резкий спад, а через неделю-другую — полное затишье. Только тогда он понимает, что натворил, купив вагон и маленькую тележку этой «чудо-игры»...

Раунд седьмой, заключительный:
О пользе частных решений

.EXE: Нашему «круглому столу» пора придавать прямоугольную форму. Спасибо вам огромное, что пришли и выдержали эту трехчасовую пытку. Чтобы подытожить, простой вопрос. Издатели и пресса, мы с вами, — противники или коллеги?

Алексей ГОРЕЛОВ: Коллеги в любом случае, потому что работаем в одной индустрии.

.EXE: Факт. Мы живы только потому, что есть вы...

Юрий МИРОШНИКОВ: На деле без нас, здесь собравшихся, вы замечательно существовали бы и дальше. Я не имею ввиду нас конкретно. Писали бы про американские игры и прекрасно себя чувствовали. От мирового объема игр мы производим очень малую часть. Можно называть нас с вами как угодно, но наши интересы расположены в разных плоскостях, зарабатываем мы по-разному. Одно только объединяет: люди, наши клиенты. Во всех сферах бизнеса клиент абсолютно один и тот же — люди. До сих пор собаки сами ничего покупать не научились, и даже товары для собак покупают люди. В этом смысле мы коллеги. Разумеется. Приятнее быть коллегами, чем врагами.

Дмитрий ДЕМЕНЧУК: Я не усматриваю противоречия в целях, которые мы преследуем, если учитывать даже исключительно прагматический аспект нашей работы. Никакая из наших издательских задач не содержит чего-то противоречащего целям журналистов, и обратное тоже верно. А значит, мы не можем быть врагами с точки зрения интересов наших бизнесов. Другое дело, что кроме деловых интересов есть еще личные амбиции, но эти амбиции могут приводить к тому, что врагами становятся люди, персоны. Лично у меня или у издательства, которое я представляю, личных врагов среди журналистов нет.

Ирина СЕМЕНОВА: Понятно, что в каких-то точках наши позиции могут довольно серьезно расходится. Но так как есть ряд моментов, по которым и нам, и вам выгоднее, чтобы мы сотрудничали, мы должны идти друг другу на уступки, если не хотим становиться врагами.

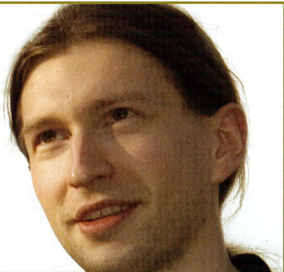
Юрий МИРОШНИКОВ: С тем, что PR-службы должны работать хорошо и профессионально, никто спорить не будет. Все проколы бывают в основном из-за недостатка времени и количества кадров. Россия — это уникальное, заповедное место, где издатель издает по 100 игр в год, выступая и как дистрибьютор, и как продюсер. Таких плодовитых издателей даже в развитой Америке мало, и у них в PR-службе работают сотни человек по разным регионам, по разным платформам, разным жанрам и т.д. Никто из нас пока не в состоянии держать в штате такое количество высокооплачиваемых профессионалов, и пока так будет, у нас все равно будут проблемы. И я боюсь, что системного решения в ближайшие годы не найдется...

Стенографировали ИГОРЬ.ИСУПОВ и ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

Фотографировала НАТАЛЬЯ.ТАЗБАШ

«Люблю ваш журнал за уникальный беллетристический слог, подобным образом об играх не пишет никто в мире».

Олег Яворский





Павел Гродек
(Primal Software,
продюсер)

Близнецы-братья

У меня правильное прошлое. Если ввести мою (не самую распространенную) фамилию в любой поисковик, вылезет немало упоминаний о моих тесных связях с прессой: я много лет вел раздел «Обзоры» в еженедельнике PC Week/Russian Edition, о чем до сих пор вспоминаю с теплотой (личное спасибо за всё Эдуарду Михайловичу Пройдакову). А сейчас — гейм-девелопер, и со СМИ общаюсь «в обратную сторону», рассказываю им о наших сверхдостижениях на ниве разработок. Именно поэтому рассуждать о взаимоотношениях индустрии и прессы мне, наверное, много проще, чем другим девелоперам.

Теория

Можно я сразу за упокой? Совсем-совсем за упокой? Лично для меня нет ни малейших сомнений, что в эпоху Рекламы и Пиара ВСЕ печатные, визуальные, звуковые средства (особенно массовой, но не только) информации превращаются в вялые, стремительно засыхающие (но никогда не околевающие окончательно, разумеется) придатки, в которых совершенно не важны ни темы, ни качество, вообще ничто не важно. Они служат доставке Их Величеств Рекламы и Пиара к счастливому потребителю.

У счастливцев нет выбора, а главное — нет желания этот выбор иметь. Газеты, журналы, сайты, телевизор, радио — это только и исключительно разные способы донести до потребителя инструкции о покупке товаров. Разумеется, это ни в коей мере не мешает участникам процесса с обеих сторон быть хорошими людьми, честными, умными, интересными, но это никоим образом не делает их усилия хоть сколько-нибудь осмысленными. Познавший это — познал дзен бытия, после чего может работать спокойно над созданием собственного кусочка нирваны, не пытаясь изменить мир, который изменению не подлежит. Точка.

Уфф... Понимаю, сложно. Дзен трудно принять не интеллектом, а сердцем — оно отказывается верить в математику, оно хочет надеяться, что мир устроен иначе. Поэтому рискну потратить три минуты вашего времени на теорию. Итак, мир находится в состоянии равновесия. Все силы, действующие в нем (а они весьма и весьма немалые!), в среднем уравновешивают друг друга, и их сумма почти нулевая. Следовательно, скорость любых серьезных изменений очень мала, а крупные изменения вообще невозможны — у их пропонентов не хватает сил перекатить навозный шарик мира через потенциальный барьер, окружающий наше нынешнее «локально-оптимальное» положение.

В этом никто не виноват, в этом нет, собственно, даже проблемы — это просто факт, такой же, как закон всемирного тяготения. В его условиях можно и нужно существовать, стараясь найти свою точку оптимума в рамках глобальной ситуации. Можно этого и не делать, скажем, пытаться летать, размахивая руками, — но высока ли крыша, с которой вы прыгнули?

И в глобальной ситуации есть как суровая данность независимость процесса производства и потребления от процессов развлечения. Пресса (в самом широком смысле, включая и сами игры, а не только

их обзоры-рецензии — ведь игры тоже стремительно превращаются из товара в средство доставки рекламы), когда-то влиявшая на происходящее, сейчас подчинена жестким и неуступчивым законам. Не написал «МК» очередной бред о вреде трансгенных товаров — нацарапают десять других таблоидов, прочирикают пять телепроводов и три радиошансона. Просто потому, что есть социальный заказ, иногда выраженный в деньгах (есть подозрение, что начало слуха о вреде тех же трансгенов было оплачено теми, кто не подсуетился вовремя с разработками), но намного чаще — нематериальный (сегодня уже нет нужды платить за такие статьи, они надобны уже не производителям продуктов, но самим СМИ, ведь появление этой галиматьи в газете-журнале повышает Рейтинг). Процесс самоподдерживающийся и очень эффективный.

Счастливые потребители хотят видеть в прессе вполне определенные вещи. В газетах — страшные истории (и неважно, собственно, о чем именно, значима сама подпитка страхом и осознание собственной удачи, ибо «мне повезло, я избежал!»). В игровых журналах — рассказы об интересных играх (и опять не суть, будут ли потом интересны эти игры читателю или нет, важен именно сигнал о готовности товара к потреблению). В конце концов, блаженный читатель берет в руки игровой журнал не для того, чтобы узнать о ситуации в индустрии, — подлец просто хочет поиграть, ему нужно, чтобы здесь и сейчас ему выкатили кучу историй о клевых играх. А к тому моменту, когда он их купит и обнаружит, что они хуже навоза, журнал уже будет забыт, к тому же там будет куча новых передовиц о других клевых играх...

Если счастливые люди не находят вожделенного — они просто выбирают другую прессу, массовую, общеупотребительную. А оставшаяся на обочине маргинальная специализированная вымирает от рекламного голода и падения тиражей. Это не результат чьей-то злой воли — это отражение глобальных законов природы. И именно поэтому пресса в целом была, есть и будет именно такой, какова она сейчас. Она в состоянии устойчивого равновесия, и любые изменения уничтожаются автоматически.

Я — журналист! И это звучит гордо

Индустрия растет, а тиражи падают, говорите? А ведь это нормально. Это не связано с качеством прессы, талантом редакций — просто поле чуть-чуть расширилось, некоторые потребители нашли другой материальный объект, доставляющий им ту же самую эмоцию. Интернет, сайты, конечно же. Отчасти — кинолицензии (много ли игр нужно казуалам? — пара «кинолицензий» в год, плюс Bejewelled на мобильнике; ну а «кинолицензии» и так можно купить, не заглядывая в журналы). Нет, вся игропресса не вымрет, как не вымерли (пока) книги-театр-кино, — многие любят именно ощутить журнал в руках. Сейчас идет процесс поиска нового статичного положения, в котором у бумажной прессы останется только ее НАСТОЯЩАЯ аудитория, а те, кто пользовался ею случайно, сиречь из-за отсутствия других вариантов, потихоньку отползут.

Есть ли у прессы цели? Ох уж эти цели... Они перпендикулярны происходящему! Есть жесткая база: нужно делать свою работу так, чтобы не сдохнуть. То есть давать потребителю (счастливому, конечно) то, о чем эта скотина мечтает. И есть надстройка, очень важная морально, но не принципиальная для продаж: делать свою работу хорошо, честно, умно. Именно из-за невлияния ее на продажи и живут издания, которые надстройку проигнорировали. Живут ничуть не хуже, даже богаче, много богаче. В рамках надстройки (не покушаясь на базис) можно и нужно ставить себе эти самые цели, учить, развивать, анализировать и критиковать. С этим нет проблем, если хочется, если внутренний стержень заставляет. Пресса отлично относится к честным и умным людям, всячески их поддерживает — они яркие, зрелищные, их читают и радуются. Другой вопрос, что пресса ничуть не хуже относится и ко всем остальным...

Читатели игропрессы — очень интересные существа. У меня в качестве проверки реальностью налицо два человека: родственник, взрослый человек, иногда поигрывающий по старой памяти в стратегию-другую, и соседский парнишка, тин с широко открытыми глазами, мечтающий добыть самую свежую игрушку из рекламы. Интересно, что они оба всерьез читают игровую прессу. Но какие же разные у них мотивы! Первый уже научился игнорировать рекламу, она проходит мимо сознания автоматически (спросишь потом: «видел?» — и получишь ответ: «не-а, на это не смотрю»), а в текстах для него важен хороший русский язык, внимание к деталям, опыт критика... Если бы мир состоял только из таких, он был бы заметно лучше, но это, увы, не так.

Чтобы не забывать об этом, у меня есть тот самый тинейджер: он еще маленький, не покрылся защитной корочкой, читать не любит, больше смотрит картинки, а реклама среди них занимает очень важное место. «Ух, смотри, какая тачка клевая!» (реклама сверхигры Lada Racing Club). Ему тоже нужен журнал, но только для того, чтобы увидеть «клевые тачки», первым в классе узнать, что они клевые, что их надо раздобыть и поиграть. Кстати, и к играм у него отношение совсем другое: та же ух-LRC для него — свет в окошке, «круче NFS!», ведь там такая же машина, как у отца. Старания журналистов ему без надобности. Его, конечно, можно пожалеть и попытаться помочь вырасти — ведь он не знает (и никогда уже не узнает) английского, он будет вариться в этой крошечной кастрюльке рунета, где жывотные массово мигрируют в Бобруйск. Но надо помнить: ему ничего не нужно, постороннее его напрягает. Дай ему чуть больше смысла и чуть меньше картинок — и он потерян, ушел к, простите, «мурзилкам».

Кстати, очень понравился наводящий вопрос редакции: «Знаете ли вы примеры, когда положительная рецензия заставила кого-то купить игру? умная отрицательная рецензия... заставила кого-то купить игру? поверхностное бла-бла ни нашим ни вашим... заставило кого-то купить игру?». Да! Да!! Я твердо знаю, что туповатое поверхностное бла-бла отлично действует на этого самого тина: написали «обещаны танки с реактивным двигателем» — и он копит карманные деньги...

Честность — лучшая политика

Все деньги, проходящие через прессу, идут от крупных компаний, а крупные компании — это вовсе не сумма составляющих их людей, это совсем другой класс явлений. Они живут по своим законам, действуют не в своих интересах, а по сложным внутренним причинам, в них левое среднее щупальце понятия не имеет об остальных. Поэтому злой умысел с их стороны не только не проблема, а даже практически не вопрос. Да, у нас с этим пока чуть хуже, просто компании пока помельче, и у них еще изредка встречаются старые привычки, с тех счастливых времен, когда в них работали два человека. Но чем дальше, тем их меньше.

В полную независимость прессы я торжественно верю! Нет, не так: я знаю, что она есть — наблюдал изнутри. Если отбросить редкие (действительно редкие!) случаи клинической неадекватности рекламодателей, обиженно уносящих деньги в клюве после разгромной рецензии, или еще более редкие случаи нашедших друг друга продажного журналиста и продажного рекламного/PR-менеджера, то никакого давления ни на издание, ни (тем более) на журналиста в природе не наблюдается. А эти самые редкие случаи — они автоматически корректируются все той же глобальной ситуацией. Ушел рекламодатель — ему стало хуже — изданию стало хуже — а кому лучше? Да никому. И как только сменится обиженный работник в компании-рекламодателе (а она большая — иначе откуда у нее деньги? Поэтому ротация носит регулярный характер), так тут же все вернется на круги своя.

Что характерно — очень права в этом смысле небезызвестная Microsoft, неоднократно заявлявшая: что бы о нас ни писали — это хорошая пресса. Лишь бы не молчали. Имидж великого злодея, от которого нет спасения, помогает продавать товар ничуть не хуже, чем любой другой. И имидж кошмарных дешевых китайцев — тоже (в конце концов, они же дешевые! и их все покупают! неужто мне больше всех надо?).

Журналисты, спасибо вам!

Традиционное заблуждение: в игровые журналисты идут неудавшиеся разработчики. Не смог сам сделать хорошо, вот и учит других, как надо правильно работать. В этом, наверное, есть какая-то логика, таких и впрямь многовато, но ведь игры и пресса — близнецы-братья, и то и другое сегодня превратилось в массмедиа. Реклама в журналах, реклама в играх. Тексты в играх, тексты в журналах. Графика там, графика здесь. Ну, вы понимаете — набор требований к хорошему журналисту почти такой же, как к хорошему разработчику. И даже потребитель у них один и тот же. Поэтому выбор специальности идет скорее по личным склонностям, чем по критерию «смог — не смог».

И лично мне (может быть, собственное журналистское прошлое сказывается?) журналисты очень симпатичны, интересны, полезны. Просто потому, что у меня не

/ любить иных — тяжелый крест

Я не верю в сказки о независимой прессе. Независимой она не бывает. Нужна ли она такая? А что, есть варианты? Это данность жизни, и в противном случае было бы, наверное, даже неинтересно. С профессиональной точки зрения? Извините, но профессиональная точка зрения как раз заставляет относиться к прессе исключительно как к месту «засветиться».



Виталий Шутов
(MiST land — South, руководитель)

Слабые стороны нашей прессы — низкий профессионализм; сочинения по мотивам первого уровня игры, чтения пресс-релизов и форумов; нехватка объективности (из-за «политики издания»). В лучшем случае в рецензиях мы не имеем ни критики, ни журналистики. В подавляющем большинстве случаев.

Пресса — конечно, друг. А идеальная — еще больший друг. Особенно тогда, когда доносит до читателей информацию с разбором положительных и отрицательных сторон и относится ко всем в равной степени уважительно (давайте не будем строить друг другу глазки и делать вид, что так оно и есть. У любого журнала есть любимчики и враги. Как и у девелоперов есть журналы-друзья и есть журналы-враги. От этого никуда).

Оценки прессы — всего лишь мнение, одно из. Таких и на форумах хватает. Ну а поскольку профессиональный уровень подавляющей части игропрессы удручающе никакой, то мнение очередного «ёжика» нам неинтересно. Конечно, есть несколько безусловно уважаемых журналистов, чьи оценки могут заставить нас в том числе пересмотреть приоритеты в разработке или, если игра вышла, создании аддона (патча). Но таких людей (изданий) считанные единицы.

Умная критика в принципе не способна обидеть вменяемого человека. Другое дело, что у каждого есть свое определение — что такое «умная критика»...

Агрессивное, неумное проталкивание игры — признак непрофессионализма пиар-службы как таковой. И, да, это действительно унижает разработчика и его продукт. Если разработчик видит слабость своего проекта и считает это нормальным, надеясь покрыть недостатки хорошей рекламой, у него нет будущего. Но бывает (и часто) и обратное, когда журнал заранее записывает тот или иной проект в «слабые» («неугодные» и т.п.) и относится к нему предвзято, считая, что издатель его впаривает. Вспоминается грибоедовское «а судьи кто?».

хватает времени и сил пощупать весь тот поток игр, что бушует в мире! Даже мощный маркетинговый отдел, который бы в поте лица отсматривал все любое, в подметки не годится специализированным изданиям. Хотя бы потому, что именно журналы потом будут оценивать вышедшую игру (а это все-таки важно для продаж), да и зарплату им платить не надо, в отличие от толпы маркетологов.

Да, конечно, хотелось бы идеальной ситуации: журналист пришел, посмотрел раннюю версию, лично ткнул пальцем в обнаруженные дыры, рассказал, почему они действительно дыры, а потом опубликовал благожелательное превью, где про дыры ни слова, а про достижения — хвалебная песнь. Просто обидно: мы прислушиваемся к его словам, дыры бросаемся исправлять, к релизу точно уберем, а читатели, хоть и не все, в головах отложат, что дыры были, и отнесутся потом с подозрением... Но, увы, прессе для существования необходима клубничка, необходимо обязательно чем-нибудь напугать, кого-нибудь обидеть, найти и обезвредить... Сердиться на нее за это? Смешно — все равно что обидеться на Землю за то, что она вращается. Ведь ей это не просто так, а действительно для выживания надо. Не напишет про наши проблемы — журнал будет скучный. Его не купят. Тираж упадет. Реклама просядет. Разорится и сдохнет такой журнал.

Только, наверное, сразу надо сказать: наша компания гораздо больше ориентирована на зарубежный рынок. Мы делаем игры с большими бюджетами, которые все равно не окупятся российскими продажами, стараемся конкурировать со всей индустрией сразу, а не с российскими коллегами, которых можно пересчитать по пальцам, поэтому российская пресса и российские продажи для нас — скорее индикатор, пробный шар, а не самоцель. Поэтому мы спокойнее относимся к ним, не обижаемся, если что-то не так...

Кстати, количество материалов об одной и той же игре, традиционно ограниченное священным триумвиратом «новость, превью, ревью», явно не от логики, а от традиций. Когда я как игрок жду интересную игру, мне хочется видеть тонкий, но постоянный ручеек информации. Да, игры пока нет — ну и что? Пусть разработчики делятся своими планами, мне интересно помечтать, всплакнуть над страницей, где обещают голубые дали сквозь розовые очки... Текстик в каждом номере — и ни разу не показали игру? Да это же замечательно, игры еще нет, а читать уже интересно! И тем более, если игра живет, растет, журналисты на нее смотрят, регулярно отчитываются... Само собой, не каждая игра заслуживает такого внимания, но, сами понимаете, есть и такие (к примеру, наши).

Если бы бабушка была дедушкой

Чего мне лично хотелось бы от нашей прессы? Да, собственно, того, чего уже почти добилась пресса западная: чтобы, перед тем как что-то спрашивать о проекте, журналист хотя бы ввел его название в Google или «Яндекс», чтобы до релиза старался больше рассказывать о проблемах нам, а не читателям, чтобы русского языка знали и умели, а скриншоты выбирали не только по цветовой гамме, но еще и по игровому интересу.

Пишите больше о тех вещах, на которые не хватает сил и времени у разработчиков, держите в курсе «политических решений» (нам важно знать, где игры уже приравняли к порно, а где пока нет), новинок геймплея (и не за Уиллом Райтом следите, его-то мы и сами знаем, а за IGF — играйте в игры-лауреаты, отчитывайтесь, какую геймплейную новинку стоит заимствовать в мейнстрим), следите за тенденциями (неужели и правда, что DS уже задавил PSP?), короче говоря, не ограничивайтесь описанием игр, будьте чуть шире. Понимаю, это идет против моих же выводов и такие темы слишком опасны потерей интереса хардкорных читателей, но если в маленьких дозах — вероятно, к немедленной смерти не приведет, а лично мне такая пресса будет симпатичнее.

Воспитывайте нам коллег и друзей: завлекайте талантливых и умных ребят в игропром, отбирайте их конкурсами, договаривайтесь с нами — мы с удовольствием посмотрим на победителей и, глядишь, примем на работу. Людей всегда не хватает, а талантливых и умных особенно!

Да и просто — живите и радуйтесь жизни. Она слишком коротка, чтобы тратить ее на выяснение, кто виноват. Переходите сразу ко второму вопросу: что делать. А можно и к третьему: где взять денег... ■

/ любить иных — тяжелый крест

С прессой должна общаться пиар-служба, потому что это ее работа. Другое дело, что, получая нестандартные, умные вопросы, к интервью как правило подключается или менеджер проекта, или гейм-дизайнер, или кто-то еще из проектной команды. А иначе — стандартные ответы (а вы думаете, что в сотый раз на вопрос «как к вам пришла идея этой игры?» надо отвечать по-новому?). Умные-глубокие вопросы чаще характерны для иностранной прессы. Большая часть российских ресурсов и журналов имеет схожий на 90% список вопросов. Поэтому, когда проект только готовится к «пиар-атаке», заранее составляются ответы на стандартные вопросы, которые, кстати, не меняются российскими журналами в зависимости от проектов... Тут есть еще один интересный момент. НИ ОДИН из российских журналов (интернет-ресурсов) не следит за материалами своих конкурентов, всякий раз открывая для себя проект «с нуля». В отличие от тех же «буржуев». В итоге, когда где-то появляется материал об интересной игре, тему тут же подхватывают все. У нас же приходится «обтыкивать» в ICQ все журналы-ресурсы вручную, а потом получать вопросники, на 99% состоящие из одинаковых вопросов.

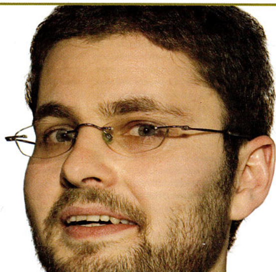
Игропрессу читаю очень редко. Даже не все тексты, которые касаются нас. О коллегах — только тогда, когда что-то интересует лично.

Если честно, пресса не отображает индустрию. Большинством игровых изданий индустрия подается как некое эйфорически-радостное сообщество, без проблем, монотонное.

Меня раздражают стоны «ну зато наши сделали!» или «а что вы хотели за наши бюджеты?». Игра либо есть, либо нет. Она может нравиться или не нравиться. Но радоваться тому, что «наши слепили очередную гадость», — странно.

Пресса и продажи игр. Во-первых, главная аксиома: превью влияет на продажи много больше рецензий — хотя бы в силу специфики российского рынка. Здесь все настолько привыкли к тому, что основные цифры продаж достигаются в первый месяц (с момента отгрузки), что на то, что будет потом, большинству плевать. Во-вторых, пресловутое недоверие читателей к журналам. Многие покупают игры, либо просто не поверив в журнальную оценку, либо чтобы «посмотреть, а такой ли это трэш, каким игру представило издание». При текущей ценовой ситуации люди не особенно напрягаются с тем, что купить. Две-три игры в месяц — это в силах каждого... А вот неспециализированная пресса — самое интересное для разработчика и издателя. Одна засветка на телевидении в прайм-тайм стоит много больше 10 положительных рецензий. Не забывайте, что большая часть тех, кто играет, не читают журналов либо не верят им. И поэтому зачастую лишнее упоминание на страничках какой-нибудь популярной желтой газетенки стоит дороже положительной рецензии в самом пафосном игровом журнале. То же самое, кстати, относится и к рекламе. Реклама в неигровых журналах-ресурсах в разы эффективнее рекламы в профильных изданиях (документальный факт — и из нашего опыта тоже). ■

Сергей Климов
(snowball.ru,
руководитель студии)



Сезон линьки

Нужна ли вам независимая специализированная пресса? Представляет ли она для вас интерес как таковая? Речь не о том, чтобы лишний раз в ней засветиться, продвигая свою игру, а о том, интересна ли она вам с профессиональной точки зрения? полезна ли? способна ли изменить ваши представления? Успевают ли игровые журналы за тенденциями игропрома?..

Вопросов к РАЗРАБОТЧИКАМ, горячих и почти философских, было ровно на половину сценария TES IV: Oblivion. И это ужасно. Это значит, что, доведись нам попасть на прием к Bethesda, великой игры, которой упиваются сейчас миллионы КИ-сумасшедших, в марте точно не было бы (вернее — нас выставили бы за дверь). Ограничились полутора десятками — чем порадовали **Сергея Климова**, руководителя московской студии snowball.ru, более всего ценящего время, давно и успешно живущего и работающего по-американски (правильно ли это — мы сейчас вместе с вами выясним), тонко разбирающегося в западных профильных СМИ. Во всяком случае, что такое «плохая игропресса и чем она вредит», Сергей знает точно. Доверимся ему?

Никаких переговоров с дренджинами!

CTW, а теперь MCV*, лично мне не интересен. Это такая же проблемная зона, что и большинство обычных игровых журналов — только с другой стороны. Журналы пишут об играх без какой-либо связи с реалиями, а «пресса для своих» — о продажах без какой-либо связи с процессом разработки или оценки непосредственно игроками. Глупо смотрятся в MCV комментарии о том, что «в игре обещана функция новой платформы, которая вызовет приток ранних энтузиастов». Человек не играл, не разбирается, но выучил несколько модных словечек... Не менее глупо смотрятся и те материалы в игровых журналах, в которых в вину игре ставятся характеристики, органично вытекающие из условий разработки, — это критика слона за то, что он не летает. Ну не летает! А если сезон линьки, то и облезлый весь. Учите матчасть, товарищи, описывайте то, что перед вами, а не у вас в воображении.

На мой взгляд, формат прессы-собеседника пока удался только одному изданию — Screen International. Это еженедельник европейской киноиндустрии. Треть — новости (настоящие новости, то есть просто цифры, факты, анонсы картин), треть — аналитика (что происходит в конкретной области конкретной территории), треть — обзоры фильмов, при этом по полному циклу, то есть «такая-то команда, поставившая себе такую-то задачу, выпустила такую-то ленту». Чрезвычайно полезно, так как появляется связь процесса производства и результата. Вся критика — конкретна. Обозревателям платят не за их мнение, а за способность анализировать проекты, взрослая работа для взрослых. Например, могут написать, что «фильм скучный, затянутая калька, диалоги приторные, работа оператора — превосходна; скорее всего, будет успешен коммерчески, так как известные актеры и жанр с минимальной конкуренцией». Что характерно, личности журналиста за статьей не видно. Виден фильм, видны факты: бюджет, предыдущие работы режиссера, переносы и организационные факторы; виден результат: текст, игра, декорации, драматургия; виден прогноз. Выводы каждый способен сделать сам, у разных читателей они будут разные. Хотя, надо сказать, проколов полно и у Screen'а, что показывает, насколько сложно делать хороший журнал.

* MCV (The Market for Home Computing & Video Games), сугубо корпоративный бизнес-еженедельник на службе у игровой индустрии. CTW (Computer Trade Weekly), его предшественник, уже не выпускается.

.EXE: В чем вы видите задачу специализированной прессы? Что есть «идеальная пресса» в вашем понимании — друг, советчик, собеседник?

Идеальная игровая пресса — это образовательный инструмент и рупор для молодых дарований. Для игроков со стажем, для профессионалов, для новичков. Пресса не должна ориентироваться на спрос, пресса должна его создавать, опережать. Не писать про бестселлеры, потому что они бестселлеры, а писать про те алмазы, которые уже потом, в силу своего извлечения на свет божий, станут бестселлерами. Пресса — это же магнит, все молодые разработчики хотят быть известными, они на ваш свет слетаются — отбирайте лучших, не работайте только с жирными и откормленными. Возьмите острую тему. Не бойтесь резких движений. Сейчас у меня складывается впечатление, что многие журналы работают по закону обеспечения спроса, а это, к сожалению, приводит к синдрому телевидения, когда систему выравнивают по ориентиру на тупейшего...

.EXE: Ценны ли для вас оценки (мнения, критика) прессы, данные вашей игре, играм ваших коллег? Помогают ли они в работе?

В российской онлайновой и печатной игровой прессе есть 5-7 авторов, которых я читаю всегда, они по складу ума аналитики, при этом умные и опытные, интересно и познавательно читать не только рецензии, а вообще любые их материалы. Остальное пролистываю. Меня не интересует мнение о графике человека, который уже доигрался до стадии пресыщенности (это критик-гурман, которому не лезет в горло добротная пицца — потому что «недостаточно громко прозвучал диалог ингредиентов»), но еще не имеет достаточных познаний о разработке игр, чтобы понимать связь между процессом и результатом (это критик-болван, который сравнивает фруктовый салат тасманского ресторана с салатом ресторана московского, — в Москву по логистике манго без заморозки привезти невозможно; однако критик пишет, что «знавал он манго и получше»).

Что касается оценок, то это от лукавого. Общие оценки давно пора отменить, а если и оставить, то только узкие, по областям. Во-первых, искусство, даже смешанное с ремеслом, оценить объективно нельзя. Мне нравятся пошаговые стратегии, и я буду играть в Spellcross даже в 2006 году, а вам, например, не очень, и вы будете играть только в те, в которых еще и сюжет с интригой. И какую мне оценку ставить? Ха. Во-вторых, именно на оценки приходится точка максимального приложения коммерческих усилий издателей, они по старой привычке продолжают педалировать повышение рейтинга — но это не работает, поэтому лучше помогите им направить энергию в более конструктивное русло. «Но ведь она не совсем плохая, а?», «В первом патче мы это исправим!», «Команда молодая, дайте ей шанс!». Как ни крути, но даже если случай сам по себе простой, оценки перегреваются. Это как с кинокассой: фильм дерьмо, а журналист все равно отстучит новость про миллионные сборы, потому что это ТАК звучит, что нельзя не написать. И в-третьих, на оценки сильно влияет личность творца. Простой интерфейс в исполнении мэтра — минимализм. Простой интерфейс в исполнении новичка — недоделка. Сид Мейер по определению получит другой подход, чем какие-нибудь сибиряки; стальной чайник посредственного вида из Китая — штамповка, с надписью «design by Porsche» (и тоже из Китая) — произведение.

.EXE: Есть ли разница в том, как вы работаете с западной прессой и с отечественными СМИ? Пример: делегация из «важного» немецкого журнала обслуживается: а) одиноким пиар-менеджером, б) вокруг нее суетятся ведущие девелоперы?

Не сиквел

Я расскажу не про западную прессу, а про прессу вообще. У нашей студии есть свой собственный принцип работы с прессой и аудиторией, и должность «пиар-менеджера» отсутствует как таковая. Есть отдел пропаганды. Пропаганда — это такой большой экран.

Разработчик к нам приходит, у него на руках зверюшка. Мы эту зверюшку проецируем на простыню размером в километры, в сотни километров. Интересно — люди увидят, придут посмотреть. Неинтересно — никто не придет. Мы смотрим на зверя и говорим: «симпатичный хвостик, милые уши, красивые глаза». Это называется «позиционирование». Но мы не будем ничего перевирать, гримера звать, масштаб искажать... Или показывать облезлую крысу и хвалить роскошный мех.

Наша роль — это выбор ракурса и энергия показа, всё. Часто разработчики ценят в своей игре всякую ерунду, которая игрокам неинтересна, а вот про хорошие стороны, наоборот, не говорят в силу очевидности. С этим мы можем помочь. Но изменить игру, сделать из грязи что-то приличное — никак нет. Приносят нам слоненка. Мы снимок рассылаем всем, вам в том числе, и говорим: «слоненок, мягкий,

добрый, приходите посмотреть». Вас может раздражать, что мы вам про слонов уже третий год, у вас тема номера — мартышки, это да, но мы прикладываем максимальные усилия, чтобы не писать про «слонище», имея на руках хорька. Все равно игроки это поймут, и через два, три года мы ощутим негативный эффект.

Так вот, с прессой — то же самое. Пресса — рупор. Нельзя изменить реакцию публики на игру через прессу. Можно только придать больший крутящий момент на запуске, а дальше подключаются невидимые силы аудитории, и всё. Я уверен, что убогую игру не сделает классикой ни реклама, ни восторги в прессе. После первого месяца продаж проект исчезнет, серию не построишь.

И еще несколько мыслей, если позволите. Во-первых, про органичность. Может быть, вы вспомните два проекта последних лет, в рекламе которых фигурировали убогого вида девицы, к игровому процессу отношения не имеющие, введенные в материал в соответствии с формулой «казуал любит баб» (а еще говорят, «казуал любит про террористов»). На мой взгляд, это позор. Либо делайте хорошо и на ранней стадии производства игры (подключая органичной частью, а не приманкой) — либо не делайте. Так вот, такие же ощущения у меня остаются от журналов, на обложку которых вынесена тема с громким проектом, а внутри плещется вода. Это не меньший позор. Достаньте лучше, уважаемые, такой эксклюзив, от которого хочется сразу порвать целлофан, броситься читать, иначе это гидропонная клубника. Внешне привлекательная биомасса. Журналомасса. Игромасса. Обе — квиты.

Например, мне крайне интересно было бы прочитать интервью с разработчиками «Второй мировой» («1С»). Не тогда, когда игру объявит международный издатель и все журналы начнут тиражировать одинаковые фразы, а сейчас, заранее. Чтобы получить такой уникальный материал, у журнала должна быть репутация, традиции, культура, иначе разработчик побоится в настолько уязвимое время показывать свое дитя на публике. Здесь надо показать ровно столько, сколько надо, но никак не больше. Сработать в жанре эротики, а не порнографии. Фотограф на улице встречает модель и говорит, я хотел бы вас снять, открыть миру. Если это Павел Киселев, большинство женщин сделают все, о чем он попросит, так как его работы показывают, что он понимает красоту. А если это «МК-Бульвар»? Это к вопросу о том, почему многие журналисты не получают доступа к проекту на ранней стадии. Надо заинтересовать не громкими сенсациями, а каким-то особенным аспектом. Любой дурак превратит анонс Diablo 3 в тему номера, а попробуйте написать «горячий» материал про новый проект разработчиков «Мора», причем не «для тех, кто свернулся на первой части», а чтобы и меня, и вас самих зацепило. Весь есть же потенциал, есть жила.

С эксклюзивами, кстати, вообще проблема. Вы можете назвать хотя бы три громкие новости, о которых мы узнали из российских игровых журналов? Я — нет. А вот немецкие журналы практикуют это давно и успешно: приехали, посмотрели — и до определенной даты ни гугу. И разработчику хорошо, и читать упоительно интересно. У нас такого нет. Знаете, почему? Большинство главных редакторов — пассивны. Они привыкли, что PR-управленцы вталкивают им в рот пирожок за пирожком, разучились вынюхивать, охотиться. Когда мы делали демоверсию «Элрика» по Муркоку, к нам все гранды пришли: финский Pelit, французский Joystick, португальский Bimotor. Не потому, что мы большие были (мы очень маленькие), не потому, что мы всем разослали подарочные пресс-пакеты, а потому, что они всегда ищут что-то новое, не дожидаясь, пока им привезут на телеге бутерброды.

Для иллюстрации немного критики в ваш адрес. В январе мы устраивали пресс-тур к разработчикам «Дня Победы», приглашали ваших журналистов. Ваши не поехали. В конце тура продюсер Paradox объявил новый проект — Europa Universalis III. В вашем текущем номере могли бы быть первые подробности, первые иллюстрации, ваш автор мог бы взять девелоперов за жабры и постараться понять, что же такое в новой игре состоится. Но этого не произошло. Для меня это показатель нехватки ресурсов, фокуса на сборе фруктов, а не на выращивании, поиске.

.EXE: Сергей, спасибо. Правда, спасибо — потому что вы попали в яблочко. Такая критика, гм, даже приятна. Не могу лишь полностью согласиться с тем, что мы не занимаемся поиском. Взгляните на годовую подшивку, там полно интервью с командами, игры которых сейчас звучат (к примеру, Scratches), а тогда не были известны никому. Более того, покупки многих игр «на Россию» происходят именно после наших материалов. Но это так, почти отговорка... В действительности все плохо. Журнал нищ и поэтому не может позволить себе дальних командировок. Вы ведь знаете, что мы ездим куда бы то ни было только за свой счет (пожалуйста, поймите же это наконец: это первое правило независимой журналистики! Как только вы начинаете уступать чужим деньгам — всё, прощай, совесть). А денег сейчас, увы, нет. Если раньше мы позволяли себе «шиковать» — просто откладывая деньги в кубышку на поездки, скидываясь из зарплат и гонораров, то сейчас, после некоторых событий (издатель в очередной раз отказался увеличить объем журнала — а просили всего о 16 полосах!), мы сказали: баста, больше никаких подвигов такого рода — потому что всем плевать. Родному издателю в особенности. И это ужасно, это позорно, это обидно... Нет, драйва мы не растеряли, оружие мы не сложим никогда! Просто... теперь мы стреляем только туда, куда точно можем попасть. Кстати, на днях мы отказались еще от одного вашего предложения: поездки в Funcom. Причины — выше, плюс время тура пришлось на наш дедлайн. Впрочем, вы и об этом сказали: нехватка кадров. Чистая правда. Нищета — подлая штука и виртуозно владеет нокаутирующим ударом.

.EXE: Как вы относитесь к критике (как таковой)? Что вас больше обижает: умная отрицательная рецензия или благостное поверхностное бла-бла?

Делать лучше игры, в том числе и адаптации, помогает только аналитика. К сожалению, лишь один журнал оценивает качество локализаций, только один публикует короткие профессиональные обзоры детских проектов — и за это я ему безумно благодарен, это помогает. Остальные этот вопрос игнорируют. Зайдите на форумы — люди обсуждают качество перевода, озвучания. Откройте рецензию — ни черта нет. Либо потому, что писали, не дожидаясь локализации, либо потому, что это сложно — надо пройти обе версии и сравнить ощущения, надо иметь опыт, чтобы сориентироваться по сетке координат других локализаций, надо побывать хотя бы пару раз на записи в студии, желательно на хорошей игре и на ерунде, иначе анализировать качество не получится, получится лишь описать фактическую часть.

В прошлом году я писал для одной российской конференции, что номинация «Лучшая компания-локализатор» должна присуждаться команде, собравшей больше всего денег, разделенных на дни работы, и что единственный адекватный способ стимулировать качество, а не бизнес-процессы, — оценивать конкретные локализации конкретных проектов, а не команду в целом, так как одна и та же компа-

ния может сделать и гениальное произведение, и полное фуфло. Присуждать награду надо не компании, а конкретным лицам: редактору, режиссеру, программисту. И что? В нынешнем году жюри снова будет выбирать «Лучшую компанию». Вот так и живем.

Не по фильму

.EXE: Работая над игрой, вы хоть раз задумывались о том, как она будет воспринята прессой?

Сейчас мы разрабатываем одну игру, которую задумывали как «успешную в прессе». Такие мысли позволяют вместо абстрактной «аудитории» писать проект под определенного автора, так же как сказку иногда проще написать для конкретного ребенка, а не для всех детей сразу.

Но такой подход порочен. Игру надо делать так, как она идет, предельно честно. Если получается сильное отклонение — брать второго дизайнера или тесно работать с продюсером, вовлекать его в тесты, следить за реакцией. Нельзя думать о прессе, пока разрабатываешь или адаптируешь, в момент рождения игры пресса должна перестать существовать, иначе будет много суеты, возникает риск решений ради морковки в рецензии, а не ради игрового процесса.

Периодически мне является такой кошмар: игра выходит, мы получаем «Выбор редакции», а на улице один покупатель говорит другому: «Да ну, не бери, это какая-то дичь». То есть мы сделали Игру, но в процессе потеряли игроков. Хорошая игра — сочетание доступности и замысла. Вспомните гениальных «Вангеров». На мой взгляд, это до сих пор лучшая российская разработка — однако игра слишком оригинальна, большинству людей ее трудно воспринимать, ее даже трудно описать кратко для друга, надо было менять, смягчать... Мы получили чудесное, волшебное лекарство, но в такой дозе, от которой обычный игрок коньки отбрасывает и потому даже не пробует. Стоит ли сейчас новой команде писать «Вангеров-2», оглядываясь на восторг прессы по поводу первого проекта?

Если обобщать, я сильно против контактов начинающих разработчиков с прессой: такое общение смешивает систему координат похлеще пресловутых презентаций, только вместо пива — внимание. Вы говорите про званые ужины и развращение молодых журналистов — а подумайте, какой эффект получается от моментального, сиюминутного восхищения журналистами сырой версией тяжеловесной игры. «Коллега, профессор, вы меня понимаете! Значит, все не зря, все не зря!» Ладно после второго, третьего проекта, когда дизайнер уже умеет себя слушать, когда он прошел огонь и воду критики игроков...

.EXE: Вас устраивает, когда игра проталкивается в прессу грубыми пиар-средствами? когда пресса, проявляя независимость того или иного рода, потворствует проекту, создает ему режим наибольшего благоприятствования, называет себя «информационным спонсором» (последнее особенно интересно: если игра ужасна, «инф. спонсор» должен повеситься. Но этого почему-то не происходит)? Вам все равно или вы готовы высказывать издателю свое «фи»? Как вы относитесь к тому, когда заведомо слабые проекты воспеваются (буквально. Вопреки здравому смыслу) сначала издателем, а потом и поведшимся на эту удочку и рекламные деньги журналом? Вы согласны с тем, что «заказуха» (тайная ли, явная или подсознательная — не суть) развращает и унижает всех — и разработчиков, и прессу, и игроков?

Униженные — на стороне прессы. Дураки — на стороне игроков, которые невнимательно читали и не обратили внимание на спрятанные указатели (а такие всегда есть). А вот разработчик... Если дело дошло до того, что издатель начинает применять электрошок, то проект явно не оправдал ожиданий, команде уже все равно, как его пропихивают, — с творческой точки зрения это труп. С вопроса духа ситуация переходит к вопросу поиска денег на следующий проект, а тут все средства хороши. Хороший дизайнер с собой честен, он и так увидит, что игра не удалась, и по сравнению с этим расстройством любые методы продвижения теряются в тени, поэтому я не особенно бы переживал по поводу продажи прав показа похорон — на фоне смерти это не играет роли. А близорукий дурак-дизайнер будет только доволен, так как если он не видит проблем игры, то не увидит и проблем с продвижением, более того — восторг прессы сочтет натуральным. В общем, недовольных способом продвижения разработчиков, мне кажется, вы вряд ли встретите. Не идеализируйте разработчиков. «Скажите, Маша, вам не нравится, что вас показывают по всем каналам телевидения?» — «Конечно, я просто в гневе! Скажите, мне повернуть голову, чтобы фотография лучше вышла?»

.EXE: На ваш взгляд, как девелоперу должно работать с прессой: как долго можно муссировать игру, не показывая ее? в каждом номере по текстику — это нормально? Можно ли доверять общение с прессой пиар-службам? Как часто, общаясь с прессой (к примеру, давая интервью по почте), вы прибегаете к заранее заготовленным ответам? Как давно вы радовались пришедшим от журналиста умным, глубоким вопросам?

Во-первых, наши журналы давно переживают кризис умных вопросов, потому что почти никто в России не специализируется по жанрам, а на выставки и по студиям ездят единицы, поэтому опытным журналистам взяться просто неоткуда. Эта проблема скучных материалов — настолько же проблема

/ любить иных — тяжелый крест



KDV Games
(www.kdvgames.com)

Давно пора приступить к сведению и фиксации выработанных на сегодня канонов создания игр как искусства, оценки игр с этой точки зрения, отслеживанию перспективных и тупиковых решений и качества их воплощения. У разработчиков времени на теорию мало, а игровой прессе — карты в руки, пора бы уже ей выдвигать из своей среды критиков и теоретиков.

... Хуже всего — поверхностное пренебрежительное бла-бла-бла, наполовину списанное с пресс-релизов, из которого очевидно, что автор не прошел и трети игры. И это действительно горько — когда твою игру даже не пытаются понять. Дорогие журналисты! Всегда проходите рецензируемую игру до конца. А лучше — дважды.

Успешные продажи неудачного проекта? Здесь явное противоречие. У Пресли есть диск «50 000 000 Elvis Fans Can't Be Wrong». Хорошие продажи означают хорошую востребованность у аудитории. Следовательно, компромисс, результатом которого явилась игра, был оправдан.

Наверное, это и так понятно, но все-таки: «заочное» обхаживание игры в прессе происходит не по нашей прихоти, а, скажем так, по техническим причинам. Естественно, нам важно показать игру с более выгодной стороны (кому же хочется светить моделями-заглушками и второсортными текстурами). А идеальный вариант — это показ нескольких «живых» версий игры, в ходе которого честно демонстрируется прогресс разработки.

Как показывает опыт, журналист-друг может написать как «карамельную» рецензию, залив медом все недостатки игры, так и нечто противоположное — уронив лопату известно чего на вентилятор. Правда, во втором случае в ход может пойти спасительный псевдоним.

Наши игровые издания — печатные и онлайновые — очень индивидуальны. Мы читаем игропрессу постоянно и прекрасно знаем, от кого можно ожидать избыточной плотности скриншотов на квадратные сантиметр текста, от кого — витиеватого слога, от кого — своеобразного видения фактов из жизни индустрии. Из изъянов прессы, пожалуй, отметим недостаток внимания к деталям (и это общая болезнь журналистики), из-за чего порой в материалах вылезают совершенно нелепые огрехи.

Порой в краткой сводке после рецензии (в блоке, где выставляются оценки и резюмируются геймплей, графика, сюжет, озвучание) больше ценной информации, чем в основном тексте материала, — это удручает... ■

прессы, насколько и ответственных за продвижение. Надо работать вместе, скучные вопросы отправлять обратно, отменять встречи, если заранее не ясно, кто именно приедет, если нет уверенности, что человеку не будет по барабану, смотреть пинбол или ролевую игру. Редакторам — отправлять ребят в поле. На интервью посылать троих, пятерых, отправлять просто так, без повода, чтобы погружались, узнавали больше о процессе, чтобы не шалели от встречи, чтобы сами журналисты заработали такую репутацию, чтобы их не позволительно было обманывать.

Во-вторых, свой проект продвигать разработчикам вообще противопоказано; в этом изначально заложено глубокое противоречие: хороший разработчик жаждет славы и признания, чем раньше — тем лучше. Проекту же нужны продажи, и чем интенсивней пойдет волна, тем успешней будет запуск. Разработчик, как девица, должен сидеть дома, выходить в свет под присмотром издателя и журналистам отдаваться только после свадьбы, то есть сдачи «мастера». Тогда все будут счастливы.

Наконец, большинство PR-служб — это дебилы двух типов. Либо роботы, которые без особого осмысления пересылают туда-обратно вопросы и ответы, — такие принципиально стреляют дробью, эффективность оценивают объемом, а не характером материала, и на встречу без публикации тратиться не будут, что автоматически означает перераспределение внимания в пользу тех журналов, которые привыкли брать все, что дают. Либо чрезвычайно эффективные на коротких промежутках агрессоры, которые выторговывают лишние полосы, наступают на ноги и выдавливают до последнего — и разработчик из независимой личности превращается в проститутку, которой выгодно приторговывают. «Мы дадим интервью, если будет имя на обложке». «Леночка пойдет с вами в театр, если вы отведете ее потом в «Пушкинъ».

Продвижением игры должна заниматься структура, которая ориентируется на план в три года, а не на отчет за один месяц; структура, которая сама способна принимать решения. Представьте, что вы приходите в поликлинику и попадаете к «специалисту по продвижению здоровья», которому платят за каждое посещение. Он вас мигом отведет ко всей армии, от проктолога до липидолога. А толку? С другой стороны, отдайтесь на откуп самому пациенту — пациент будет сидеть часами в кабинете стоматолога, потому что там сестры молодые и симпатичные. Издатель — терапевт. Ему важно, чтобы пациент долго жил, ему важно также, чтобы доктора не изводились ненужными визитами. Терапевт работает на будущее. Издатели формируют рынок.

.EXE: У вас есть личные отношения с журналистами? Вы одобряете дружбу между журналистами и вашими коллегами? Как вы считаете, способен ли журналист, являющийся вашим личным другом, на нелицеприятную рецензию на вашу игру? а на то, чтобы не заметить хоть какие-нибудь недостатки, способен?

Я хорошо знаю 7-10 журналистов, это авторы интересных материалов. Если мы не знакомы, я прилагаю усилия, чтобы познакомиться, я верю в образовательный эффект. Но нас нельзя назвать друзьями, между нами дистанция, потому что правило таково: более интересный человек — более независим. Мы не пьем вино вместе, я не знаю домашних телефонов, мы встречаемся только на профессиональных мероприятиях, у нас есть взаимное уважение — этого достаточно.

Например, с вашим журналом я общаюсь с момента «Магазина игрушек», несмотря на регулярно возникающие конфликты. Вы не всегда правы, не всегда правы и мы, но пока мы общаемся — есть эффект. Для меня основная ценность Game.EXE в том, что вы не конформисты. Про вас есть поговорка, что нельзя опереться на то, что не сопротивляется.

С другой стороны, вы иногда занимаете очень упертые позиции, не присылаете журналистов на интересные события, и я надеюсь, что наши последовательные усилия в этом направлении все же хоть немного, но на вас влияют. Мы ваших ребят, например, регулярно в гости приглашаем, а вы на нашу почту отвечаете раз в три письма.

Не под Рождество

.EXE: Честно: вы читаете игровую прессу?

Я просматриваю почти всю российскую и европейскую прессу. В первую очередь для общего впечатления, чтобы наткнуться на материал или рекламу студии в шкуре обычного читателя. Часто это помогает отловить собственные ошибки, потому что в изоляции любой материал, любая реклама кажется интересней. Особых усилий что-то читать я не прикладываю, за исключением материалов любимых авторов, материалов о российских проектах и пошаговых стратегиях.

По уровню профессионализма лучшие российские авторы равны или превосходят лучших зарубежных, средний уровень похож везде.

.EXE: Есть ли вообще КРИТИКА в российской игровой прессе? Идеальный критический текст в вашем представлении?

Идеальный я описал в ответе на первый вопрос. Это — аналитика, это — работа на основании опыта, а не личных пристрастий. Даже при описании вина вы можете, пригласив разных профессионалов, получить расхождение в 2-3 пункта, но не в 20, не в 30. А у нас во многих случаях либо в рецензиях вообще нет хребта, то есть простой пересказ, либо «мнение, которое идет из сердца». На мой взгляд, это проблема неопытности, проблема того, что боль-

/ любить иных — тяжелый крест



Дмитрий Захаров
(«Нивал», директор департамента продюсирования)

Главная задача индустриальной прессы — информировать. Факты, цифры, анализ и прогнозы. Таким образом, мы ценим нашу прессу как важный источник информации. Но как же хочется видеть ее еще другом! Лично мне, кроме «голой информации», интересны авторские статьи и «круглые столы» на актуальные темы.

Если говорить про профильную прессу, то также существуют узкоспециализированные издания, рассчитанные на сугубо профессиональный круг читателей. И, несмотря на большие затраты и меньшие тиражи, они вполне финансово успешны, но в них заложена иная бизнес-идея. В основной массе это индустриальные аналитические или новостные издания. Их ценность в оперативном и объективном освещении событий. Как правило, это «голые факты и цифры», без каких-либо эмоций, или те же факты и авторский комментарий, глубокий анализ. Профессиональное индустриально-новостное, а скорее даже индустриально-аналитическое издание мне очень интересно и познавательно. В индустрии есть несколько подобных зарубежных изданий, у нас же, насколько мне известно, такие журналы только нарождаются. Уверен, что рано или поздно они появятся, это лишь вопрос времени и «взросления» отечественного рынка.

Отечественные игровые издания стараются по мере возможности отслеживать тенденции игропрома, но скорее на уровне интуиции или «разговора на кухне», нежели серьезного анализа и прогнозов.

Если аргументированная критика не убивает нас, то уж точно делает сильнее. Не раз во время обсуждений публикаций в компании звучало:

шинство журналистов — ведущие программы про сафари, знакомые со львами (и гиенами, конечно!) исключительно по зоопаркам, и опыт им приходится замещать эмоциями.

.EXE: Должна ли отечественная пресса быть патерналистичной по отношению к «нашим играм»? Есть ли для вас такое понятие — «наши игры»?

Если в Германии делают очередную «Готику» и журналы пишут про проект каждый день по паре строк, это прежде всего следствие интереса читателей, релевантности моменту, а не только из-за немецкого происхождения разработчика. С другой стороны, когда в Германии делали «Америку» (мягко говоря, не самую визуально привлекательную стратегию), немецкая пресса написала не меньше, а вот на других территориях журналистов разве что не тошнило. Для меня это пример не патернализма, а актуальности проекта за счет страны происхождения в сочетании с минимальным, средним уровнем исполнения.

Режиссер Мудиссон более интересен шведской аудитории, чем испанской, — как в силу места жительства, так и в силу близости темы. Но если бы он снимал ерунду, даже шведской аудитории он был бы глубоко по барабану. Давайте я так сформулирую: если проект неплох и при этом близок по теме к аудитории — он становится востребованным, и никакого патернализма ему не надо, читатели и так захотят прочитать про него. Если же он не адекватен по качеству или по теме (я не говорю, «гениален»), то любые попытки завернуть его в красивый пресс-фантик только усугубят рвотный рефлекс проглотившей такое публики.

«Князь», «Альфа», «Сталинград» — интересные проекты во многом за счет темы, про них интересно читать даже без оглядки на качество исполнения. А вот на уровень интереса читателей к «Нейро», например, российское гражданство девелоперов никак не влияет, так как игра ни на йоту не ближе к нам, чем аналогичные по жанру игры, разработанные в любой другой стране мира.

.EXE: Чуть шире: должна ли пресса ПОМОГАТЬ игропрому? (В скобках заметим, что на 4/5 она только этим и занимается, когда пишет о проекте, не видя его. И лишь потом наступает момент истины, когда игра выходит. Здесь тоже нужна помощь? учет «особых обстоятельств при создании игры» и пр.?)

Те журналисты, которые говорят о «помощи игропрому» как некоей редакционной политике, лукавят не меньше, чем те издатели, которые называют печатную рекламу в журналах «политикой помощи журналам, чтобы с голоду не сдохли».

Журнал — вещь для читателей. И потому должен содержать а) интересные, б) функциональные, в) актуальные материалы. Ни один из этих пунктов не требует для реализации какого-либо занижения стандартов или насильственно сфокусированного внимания. Давайте быть честными друг к другу.

.EXE: На ваш взгляд, специализированные журналы как-то влияют на продажи игры? Если не влияют — почему это происходит? Знаете ли вы примеры, когда положительная рецензия заставила кого-то купить игру? умная отрицательная рецензия... заставила кого-то купить игру? поверхностное бла-бла ни нашим ни вашим... заставило кого-то купить игру?

Исключая крайности, осторожно-негативная и осторожно-позитивная оценки по эффекту на продажи одинаковые. Можно в каждом журнале написать, что «Космические рейнджеры» подают надежду», а можно, что «проект мог бы быть и лучше, однако, безусловно, найдет свою аудиторию», — разницы не будет. А вот «Выбор редакции», необычная статья, максимальная оценка, а лучше — отзывы сразу нескольких журналов, оставят качественно другой след.

Например, я просматриваю почти всю прессу, но до тех пор, пока отзывы по «Рейнджерам» не пошли совсем уж замечательные, проект проходил мимо меня. Я в данном случае — массовая аудитория, не голодная до новых игр, вполне довольная другими способами развлечься в пятницу вечером. Российская пресса могла бы потратить сотню страниц на умеренно-теплые обзоры, и мне было бы по полному барабану, а вот вопля, крика души автора мне хватило всего одного, чтобы пойти и купить.

Принципиально я различаю только «пишут» и «пишут крайности». В первом случае продажи растут за счет того, что об игре узнает дополнительная аудитория (это информация, не аналитика, мнение автора не откладывается), и среди новых читателей в большинстве случаев находятся те, кому интересна тема, специфика, те, кто будет покупать не столько и не только за качество исполнения; во втором — растут или падают за счет того, что аудитория воспринимает мнение, оценку. Как правило, почти все проекты делятся на совершенно скучные (нет покрытия), средние (пишут) и исключительные (ругают или хвалят). Первые две категории — подавляющее большинство.

.EXE: Что бы вы посоветовали журналистам? журналам?

Журналистам — быть смелее, активнее, не бояться лишней работы. Не каждая встреча должна заканчиваться публикацией материала, не каждый пресс-релиз надо цитировать. Вкладывайте время в то, чтобы знать команды, процессы, и вы лучше будете разбираться в предмете. Не будьте эгоистами, звоните и приходите в гости без повода — и вам воздастся.

Редакциям — если у вас нет времени отправить журналиста на событие, возьмите второго журналиста, третьего, четвертого... Журнал должен быть в сердце событий. На выставках, в студиях. Чем опытнее ваши журналисты — тем меньше они будут поддаваться влиянию издателей, меньше верить словам разработчиков, больше полагаться на собственный опыт. Берите авторов с мнением, берите увлеченных, обучайте, берите тех, кто еще не остыл, кто способен подготовиться, приехать, поиграть и только потом послушать. ■

/ любить иных — тяжелый крест

«Ну да, согласны, справедливо. Мы как раз именно так и собирались сделать, но не хватило времени...» Приторно-поверхностно-никакое бла-бла-бла пробегаешь глазами по диагонали и даже не знаешь, как потом его употребить.

Не считаться с условиями игры на рынке недальновидно. Но агрессивные пиар-кампании не устраивают нас по определению. Талантливые и амбициозные, но вполне здравомыслящие люди (которые, как правило, и составляют цвет игровой индустрии) не ведутся на грубую лесть, хотя законы рынка им известны. Мы в состоянии оценить без нарочитых подводок и труд конкурентов, даже если они считают для себя возможным вести агрессивную пиар-компанию без веских на то оснований. Журналы, которые способны противостоять подобной агрессии, вопреки пресловутым экономическим законам, можно только поблагодарить.

Лично я против того, чтобы что-то говорить или показывать прессе, пока игра не обретет свои финальные черты на этапе Reference playable. Ни для кого не секрет, что в начале разработки в дизайн-документ заносится желаемое, а в процессе разработки получается нечто отличающееся от начальных планов. Сколько было случаев с громкими анонсами и столь же громкими разочарованиями после релизов! Большинство издательств давно уже начинают активную PR-кампанию не ранее чем за полгода до релиза, когда игра уже практически готова. И это справедливо.

Большинству наших изданий удалось найти лицо. Но профессионал никогда не останавливается на достигнутом. Жду новых работ от хороших, ярких авторов. Часть материалов тяжело читать — задание в нагрузку, а не от души. Тяжелый язык.

Профессиональных разборов, анализа крайне мало, я бы даже сказал, что этот жанр вымирает. Есть хорошие превью и прохождения, но это все-таки из другой оперы.

Разумеется, отечественная пресса в определенной мере должна быть лояльна к своим разработчикам. Это же наша пресса и наши игры!

СМИ существенно влияют на продажи игр, и чем больше тираж, тем это влияние существеннее. Я, например, прочитав исключительно положительные рецензии на третий Gran Turismo, купил не только игру, но и PS2. Умная отрицательная рецензия, скорее всего, побудит купить игру конкурентов как экземпляр для изучения и самообразования... ■

Петр «Amicus» Прохоренко
(Lesta Studio,
гейм-дизайнер)



Если мы хотим быть

Игропром не сообщество кактусоводов-любителей, ему без достойной профильной прессы — никак. Это вопрос, который даже обсуждать неприлично, если мы хотим чего-то стоить. Кстати, страшно интересно, осмелится ли кто-нибудь из моих коллег сказать «нет» независимым специализированным СМИ...

Диагноз

Следит ли пресса за тенденциями игропрома? Ну, пока в журналах будет продолжаться банальный перепев новостей и материалов с «крупнейшего индустриального» — о какой-то серьезной работе по сбору и анализу информации говорить не приходится. Знаете, когда я в позднем палеозое работал новостником на одном, тогда еще игровом, сайте, было очень модно переписывать новости с Blue's News, — все игровые порталы соревновались не в скорости добычи эксклюзивной информации у отечественных разработчиков, а в скорости перевода новостей уважаемого западного ресурса. И переломить эту пагубную тенденцию было очень непросто. Хотя, казалось бы, родной девелопер — вот он, рядом и вполне способен дать качественный новостной повод, если теребить его за правильные места... К чему эта лирика? Да к тому, что российский разработчик по-прежнему не так уж и далек от российской же прессы. И для слежения за индустриальными новостями (тенденциями, жизнью) не нужны спецсредства и суперспособности — надо только РАБОТАТЬ в этом направлении.

Самой слабой стороной прессы является, грубо говоря, профнепригодность примерно 80% штатного состава изданий. Естественно, эта ситуация не ровно удручающая, где-то хуже, где-то лучше, но в целом очень далека от идеала. Очень неправильно, когда полномочия и журналистская власть попадают в лапы вчерашних «геймеров», научившихся посредством клавиатуры печатать русские буквы. Редактор журнала 17 годков от роду — это считается нормальным. Теперь представьте, что столько же лет ведущему новостной программы центрального телеканала. Или редактору столичного бизнес-еженедельника. Смешно? Вот именно так и выглядит молодежно-стенгазетная игропресса России.

Задачи

Чем пресса должна заниматься? Во-первых, очевидно, информировать. Игрок должен «узнать больше» о новых предложениях на игровом рынке. С этой задачей имеющиеся СМИ справляются неплохо. Впрочем, для этого хватило бы и регулярно выходящих иллюстрированных каталогов ведущих издателей, но это не журналистика и уж тем более не критика. Во-вторых, полноценно работать с производителями КИ. Не только получение скриншотов (роликов, арта) из новых проектов, а сбор материала, аналитика, общение. Пусть даже конфликт. Пресса должна первой сигнализировать о болезнях индустрии, понимать ее, ориентироваться в существующих проблемах и, возможно, даже предлагать пути их решения. Она должна РЕАГИРОВАТЬ на происходящие события, а не быть безучастным потребителем пресс-релизов.

На деле же мы имеем парочку индустриальных ресурсов, которые как бы за-

висли между игроками и девелоперами, несколько действительно опытных журналистов и сотни полторы абсолютно ничего не понимающих в разработке молодых людей, именующих себя собачьим словом «игрожуры». Чувствую, сейчас в меня полетят виртуальные помидоры в подтверждение тезиса о том, что пресса и не должна разбираться в индустриальных вопросах. Но скажите на милость, что же она должна тогда делать? Пописывать крео, халтурно поигрывая в разнообразный гамес? Не спорю, для студента это нормальное времяпрепровождение, хорошо заполняющее лакуны между такой же халтурной подготовкой к экзаменам и бурными вечеринками. А для журналиста, претендующего на профессионализм?

Позволю себе довольно вольную аналогию с ресторанной критикой. Имеет ли право представитель этой профессии, в обязанности которого входит посещение ресторанов и дегустация блюд, ни бельмеса на смыслить в кулинарии? Работать он все равно сможет, но насколько весомы будут его суждения, будет ли он уважаем не только завсегдатаями заведений, но и поварами? Вот и актуальная пресса выступает, увы, в роли такого профана. Вместо грамотного кулинарного анализа приготовленных игроблюд — в лучшем случае «личные впечатления» желудочно-кишечного тракта обозревателя, в худшем — детальное препарирование вторичного продукта, возникшего в результате общения с той или иной игрой.

И еще один любопытный момент. Наша индустрия производит только то, на что способна. Мы — игровая провинция, по издателям и бюджетам, по кадрам и подходу к разработке. Разобравшись в проблемах игропрома, поняв, почему эти игры такие и каков их шанс сравняться с лучшими зарубежными аналогами, придется отказаться от многих шаблонов. Например, от презрительного отношения к отечественным авторам или от вопросов «когда нам ждать прорывной русский шутер?». Надо всего лишь знать то производство, в котором работаешь, и все станет намного честней и прозрачней.

Оценки

На данном этапе развития игровой прессы ценность ее оценок и советов вызывает сомнения. Иногда бывают интересные прорывы, когда журналисту удается рассмотреть реальные проблемы игры и он о них четко и обоснованно говорит. Это радует и побуждает к действию. Но чаще видишь лишь мутный поток условно-бессознательного, выплеснутый на страницы. Обычно он воспринимается нейтрально, независимо от тональности. Поверхностный, плохой материал может сколь угодно сладко вылизывать все места вашей игры, но сам текст от этого лучше не становится.

Критика как таковая

Разработчик лучше журналиста знает, что и где в его игре не в должной кондиции. Критика не вызывает приятных эмоций в любом случае, но я обычно стараюсь разобраться в своей первой реакции, прежде чем что-то предпринимать. Если исправить в проекте ничего было нельзя, надо просто не допускать подобных промашек в дальнейшем. Другое дело, когда журналист что-то не понял, не разобрался в игре, просто выплеснул свое недовольство или, не дай бог, позволил командовать собою последствиям личных конфликтов с разработчиками (такое тоже бывает). Иногда какие-то ответные действия просто необходимы, но скандалом редко можно добиться чего-то существенного, разве что расставить флажки и точно выяснить, кто враг.

«Правильные» критические разборы (не хвалебные, а трезво оценивающие плюсы и минусы игры) я обычно стараюсь довести до всех членов команды: вот тут о наших недостатках написали честно, это действительно имеет место быть в проекте. Надо исправлять! И, конечно, недопустимо глумление. Как бы журналист ни относился к игре. Игра — это труд нескольких десятков человек; кто он такой, этот журналист, чтобы издеваться над командой специалистов? «Юные дарования», позволяющие себе такие вещи, очень быстро оказываются в расстрельных списках и при случае получают свое. Например, их вывозят за черту города в тонированной «копейке», а потом на капустном поле у печального пугала суровые мужчины в кожанках садовым секатором отрезают незадачливому борзописцу палец. Милое дело.

Но. Больше чем о реакции прессы, я задумываюсь о реакции игроков, которую обычно удается предвидеть или должным образом подготовить. Однако проекты, над которыми мне довелось работать, не показательны и не соответствуют тенденциям развития отечественной индустрии — таких игр будет все меньше и меньше. В этом и последующем сезонах модно будет задумываться только о количестве денежных знаков, кои можно будет выручить от продажи продукта оптом и в розницу.

Пиар на дерьме

Простите за прозу жизни, но это как пирожки с говном вместо повидла. Пока будут покупать и жрать — будут готовить и продавать. Провалится в продаже пара-тройка недоигр (несмотря на Сиськи-Сиськи-Сиськи, Сверхгалактический Кумулятивный Мегапиар и Инфоспонсорство Вообще Всей Прессы) — соответствующие службы перейдут на другие методы раскрутки проектов. Ну а если не провалится — выходит, наш игровой народ того стоит: будет и дальше верить и надеяться, что ему сделают «DOOM-киллер», «Настоящую пиратскую игру», «Суперреалистичную автогонку»... Сложившуюся сейчас ситуацию вы знаете не хуже меня: только 29% отечественных разработчиков находят в себе силы не халтурить, даже если эта халтура сулит им материальную выгоду (см. опрос на сайте DTF, инициированный моральным уродством под названием «Постмортем «Боя с тенью». — **.EXE**).

Оголтелый и массовый пиар в российском случае — это своеобразная лакмусовая бумажка некачественных проектов. Лично я отношусь к этому как к новой разновидности мошенничества. Понятно, что автор всегда желает максимального охвата для своего продукта, но большинству игр такие пиар-мощности просто не нужны. В прессу не нужно «проталкиваться», устраивая давку и грызню за обложки, — журналисты должны сами определять, сколько и как писать о проекте.

Контакты разного рода

Мне, увы, не довелось работать в крупных компаниях, славящих себя как лидеров КИ-разработки в стране. Для нашей же скромной студии (60 человек, три проекта в производстве) контакты с прессой всегда были очень важными. Вот когда станем большими и сильными, тогда точно будем вытирать о журналы ноги, плевать на них сверху вниз и гонять корреспондентов мокрыми тряпками. А пока — мы готовы к сотрудничеству! Кстати, руководитель проекта «Стальные монстры» сам летал в Лондон, чтобы показать игру британскому PC Gamer. Отечественный журнал, который сделает нам столь же интересное предложение, тоже может рассчитывать на визит ключевых фигур проекта. Вместе, разумеется, со свежей версией игры.

Ну а собственно вопрос контактов с журналистами «Леста» решила довольно оригинальным способом: главным по общению с прессой в студии является ваш покорный слуга, гейм-дизайнер по основному роду деятельности. И, знаете, времени хватает, особенно если ограничить общение с прессой деловой перепиской, а не многочасовым «дружеским» бла-бла в ICQ. У нас, конечно, ситуация чуть проще — проектов мало и их пиар-кампании не перехлестывают друг друга.

Поэтому я никогда не доверю общение с прессой только пиарщику. Особенно если учесть, что пиарщик обычно — существо довольно далекое от процесса разработки. Вот и получается, что люди, не разбирающиеся в предмете (журналист и пиар-сотрудник), рассматривают проект и от их болтовни зависит судьба рецензии. По «Стальным монстрам» все визиты прессы «отрабатывали» ведущие сотрудники команды: руководитель проекта, лид-программист, лид-тестер. Мы планируем придерживаться этой стратегии и в дальнейшем: либо об игре рассказывают ее создатели, либо никто. И никаких «пеарщегов»!

Интервью по почте? Это такой жанр, где ответы сильно зависят от вопросов. Бывает так, что вопросы одинаковы, но мне, к примеру, не сложно 10 раз переформулировать одну и ту же мысль разными словами, поэтому без copy & paste както обходимся. Умные и глубокие вопросы? Увы, вопросов, над которыми приходилось бы действительно думать, не было очень давно...

Вась-вась

Неформальные контакты с журналистами (к примеру, личная дружба) — скорее зло, чем благо. Куда лучше, если дружба будет не только между журналистом и разработ-

---

/ любить иных — тяжелый крест



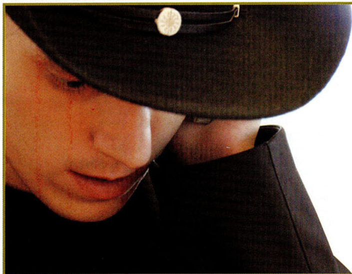
Руслан Шелехов
(PiPE Studio, проект-менеджер, директор по развитию бизнеса)

Специализированная пресса — это хорошо (как свежо!). Возможно, я неоригинален, но это мотивировано. Наличие профильных СМИ подразумевает зрелость индустрии (что, как мне кажется, еще не окончательно достигнуто) и является неотъемлемым ее компонентом.

Причин обращения к прессе множество, от банального «потешить себя хорошей оценкой своего труда» до одного из источников информации в глубоких аналитических разработках, результаты которых выражаются в виде стратегии деятельности. Поступающую информацию я бы охарактеризовал как «повседневную», то есть это именно та информация, которую читаешь утром, чтобы узнать новости, в обед читаешь рецензию на проект старых знакомых (чтобы порадоваться за них, ведь они так старались), а вечерком читаешь постмортем конкурента (а за ними глаз да глаз) или аналитику. Не обязательно именно это и не обязательно в таком порядке, но идея понятна: это изрядная часть того, что вообще можно получить в качестве информации для размышления.

Я всегда воспринимал информационную ценность игровой прессы как некую специализированную фокус-группу, которая может даже по обрывкам сведений сформировать свое отношение к разрабатываемому продукту. Это замечательное свойство просто необходимо развивать и использовать на благо индустрии. Ведь чем раньше разработчик получит реакцию на свою игру, тем больше качественных улучшений он сможет в нее внести. Ибо в массе своей журналисты — это те же потребители, но уже со сформировавшимся мировоззрением и способностью объяснить свою позицию.

Критика — первый шаг к совершенствованию. Да, иногда это ох как обидно, иногда критика бывает неточной и даже несколько «извращенной», особенно в ситуациях, когда мы и критик смотрим с разных колоколен. Однако знать свои недостатки и работать над их устранением жизненно необходимо. Это вопрос выживания в нашей индустрии, где конкуренция все растет, а иллюзий о «простом любимом деле, за которое еще и платят» все меньше. Вы



Фраг Сибирский, Александр Башкиров (Game.EXE, typewriters, игровые критики от бога*)

Переписка

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому

Иркутск, 23 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Извини, за столь вероломное начало, но — наболело! Ты, вообще говоря, признаешь свою вину? В том, что: а) игровые СМИ не имеют авторитета среди читателей*, б) СМИ никоим образом не влияют на качество выпускаемых, гм, игротоваров, в) общий профессиональный уровень игропрессы очень низок, а сама пресса в любой момент готова... давай называть вещи своими именами: продаться, нежно спросив «барин, вам какая поза милее?»... Впрочем, быть может, ты совсем иначе оцениваешь наше игровое печатное и онлайновое сегодня? Может быть, игропресса цветет и пахнет, а?

* О чем, к примеру, хоть и косвенно, свидетельствует катастрофический тиражепад у всех изданий (кроме, увы, одного). Индустрия растет — тиражи рушатся... Здесь, впрочем, резонно рассуждение: а пресса (серьезная во всяком случае) вообще — она, что, авторитетна в нашу суровую пиар-годину? Но зачем кивать на других, сами-то каковы...

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому

Иркутск, 24 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Ты не ответил на мое первое письмо, но я, знай, не теряю надежды. А пока вот тебе еще несколько претензий.

На твой взгляд, есть ли у игровой прессы (или у тебя лично, если ты не готов «отвечать за всю прессу») некие «высшие цели»? просто цели? есть ли хоть что-нибудь за душой у несчастной? Информировать-компилировать*? Делать глянцево**? Глубоко анализировать и жестко критиковать, помня о Гамбурге В.Б. Шкловского, поддерживая нетленки и гнобя «сопутствующие товары»? Учить жить и играть по-ленински? И как — справляется она (ты) со своими задачами?.. Более того, спрошу страшное: нужна ли вообще профессиональная печатная игропресса? В Сети сотни вполне самодостаточных фэн-ресурсов с обзорами, интервью, форумами, весьма глубоко разбирающими (по косточкам и до исподнего) игры (вспомни хотя бы знаковую попытку известного ролевого ресурса «Ролемансер» издавать собственный журнал. Печатный)... Актуальны ли наши журналки (во всяком случае ежемесячные)? Быть может, надо срочно думать о некоем новом формате?

* «Компилировать» — потому что чай не в Америке, в центре мирового развлекательного зла, живем.
** Делать нежно и красиво — читателям, разработчикам, издателям и рекламодателям (основным особенно).

Фраг Сибирский — Александру Башкирову

Иркутск, 25 марта 2006 года

Дорогой Саша! Извини, я не смог удовлетворительно разделить эти два письма. Для меня проблемы прессы вытекают из проблем творческих, узкопрофессиональных вопросов взаимодействия между разными видами искусства (или отсутствия взаимодействия).

В пределах одного отдельно взятого текста, в тисках информативности и, прости, гражданского пафоса, можно создать что-то такое, чего человек не забудет, что-то, что останется с ним на всю жизнь. Мне нравится, что моя площадка для искусства, для моего творческого эксперимента, привязана к такой, в общем-то, специфической форме творчества, как компьютерная игра. И не только потому, что я очень, очень, очень, очень люблю КИ.

Дело в том, что я, например, в принципе не признаю литературную критику, считаю создание одних текстов на основе других худшей из форм паразитизма. Да, это говорит обо мне если не все, то многое, но что ж теперь... Меня приводит в ярость любая попытка интерпретации хорошего текста, от краткого содержания на тыловой обложке до развернутого исследования, предпринятого обожающими Владимира Владимировича литературными некрофилами. Нужно быть гением, чтобы сказать на основе текстов гения что-то свое, достойное быть сказанным. В кино с этим легче — пару оригинальных мыслей по поводу великого фильма за свою жизнь может высказать практически любой. Потому что

* Это говорю вам я, ББ.

кино (и театр), как аудиовизуальное медиа, — по определению генератор вербальных образов, оно предполагает мощнейшую стимуляцию мыслительных процессов без использования тех самых литературных форм, приемов, конструкций, которые будет применять в своем отзыве рецензент. Про медиа, применяющую те средства, которые лично тебе в данный момент недоступны, писать трудно и удивительно: ты должен, в идеале, найти свой собственный, словесно выразимый эквивалент приемов, использованных автором. Особенно интересно становится, когда эти приемы (как в фильмах Феллини) в принципе не выражаются последовательностью слов. КИ, Саша, прельщают меня тем, что дальше всего отстоят от последовательного литературного нарратива, тем, что их интерактивность делает создание адекватного одностороннего, не предполагающего взаимодействия с читателем текста задачей сверхтрудной (вот почему любая рецензия гибнет в момент попытки пересказа содержания игрового момента! вот почему были изобретены ровным счетом ничего не объясняющие термины «геймплей» и «игровой процесс»!!), если вообще возможной. Кроме того, эмоциональный компонент в играх ВСЕГДА перевешивает интеллектуальный (в этом отношении они ближе к музыке, нежели к кино или литературе), а передача эмоций в критическом отзыве — сама по себе сложная головоломка.

Ты спросишь, к чему все это? Да к тому, что, пока каждый, гм, игрокритик не научится задавать себе эти вопросы и отвечать на них в КАЖДОМ тексте (и никогда не повторяться), игровая пресса не будет справляться даже с минимальной задачей: она не будет достойна прочтения. Легко сказать «а, все равно читателя волнует лишь информативный компонент», легко сказать «а, все равно просмотрят по диагонали», легко сказать «а, работаешь только для себя, для собственного морального удовлетворения — ведь читатель дурак или заблуждается, а конечная цель все равно недостижима», но правда-то в том, что настоящее искусство, в любом проявлении, имеет свойство доходить.

Цепочка «авторитет у читателей» — «тиражи» — «влияние на индустрию читательским рублем» не работает, мне кажется, потому, что мы не справляемся с задачей сотрясения читательских мозгов. Посмеется и забудет — значит, я где-то недотянул. Он прочитал и купил игру — мне это ни о чем не говорит. Прочитал и не купил — тем более. Вот если бы для него главным стала не игра (сколь угодно прекрасная), а текст, журнал...

Сетевые ресурсы, в силу каких-то таинственных причин, связанных с особенностями человеческого восприятия, стоят ближе к электронной медиа, нежели печатные тексты. И интерактивность там на порядок выше, и есть, прости господи, дополнительные средства передачи эмоций (меня всегда умиляли тексты с эмотиконами). Они не ставят себе иной задачи кроме разбора технических особенностей игры или генерализации генерируемого ею уникального опыта, — больше рецензий на книжки меня возмущают только всевозможные гайды, солюшены, советы по прохождению. Сетевое сообщество изучает игры слишком глубоко и пристально для их, игр, блага. Это уже не искусство, а наука в чистом виде. Мне никогда не нравилась наука.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому

Иркутск, 26 марта 2006 года

Дорогой Фраг! А как ты оцениваешь наше индустриально-информационное положение относительно западных коллег (и коллег ли?), которые находятся в центре игропромовского циклона, а значит, всегда могут сделать эксклюзивно и так победить? Кому легче (учти только, что ТАМ пиар лютует на порядок жестче)? Кстати, наш пиар, который потихоньку, но очень настойчиво подминает под себя прессу, войдет ли он в полную силу в отечественном игропроме, как думаешь? Пиар вечен и всесилен? Пиар — колосс на глиняных?.. Твой прогноз? Что нас ждет?

Фраг Сибирский — Александру Башкирову
Иркутск, 27 марта 2006 года

Дорогой Саша! Нет, западных игровых обозревателей «коллегами» я называю исключительно из-за отсутствия более подходящего термина. Они не могут позволить себе делать тексты без четкой разбивки по пунктам. Эрудиция заменяет им проницательность. Они получают итоговую оценку игры из сопоставления ее с другими играми, из социального контекста, диктующего какое-то мнение, из чересчур общих эстетических критериев («красивая графика» и «некрасивая» — это еще ладно, этим я и сам злоупотребляю. Но «хороший» и «плохой» геймплей?!). Какая-то жизнь прорывается в их тексты лишь из воспоминаний детства и юности: они выросли вместе с индустрией, они первыми держались за все ее новые проявления, и иногда это не ностальгия, а правдивый отчет о времени, когда изменился окружающий мир. До нас докатились лишь волны от этих изменений. Что же касается критиков, живущих в центре индустриального циклона, это предмет отдельной беседы. Любое мое мнение по этому поводу (лучшая кинокритика делается в Лос-Анджелесе, а лучшие драматургические отзывы — в Нью-Йорке, правда же?) будет субъективным вдвойне, ибо более отдаленным от пульса индустрии, чем я, нельзя быть в принципе.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому
Иркутск, 28 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Продолжаю тебя истязать, не гневайся... Как ты думаешь, на кого нацелена игровая пресса? Кто ее самые-самые читатели? и есть ли такие? Какая пресса нужна массовому игрочитателю, только начинающему знакомиться с КИ? Как ты «позиционируешь» свое издание относительно хардкорного игрока? Кто ваша основная аудитория?

Если же считать, что профессиональные специализированные издания рассчитаны на хардкорную аудиторию, то что с ней происходит: она прирастает или истончается, что скажешь? Ведь что такое «хардкорный игрок» — это человек, который пристально следит за индустрией и играет во все, что шевелится. Так вот, не кажется ли тебе, что основная масса хардкорной игропублики иной раз знает предмет не хуже журналиста, а потому, в общем и целом, не нуждается в его трудах, советах, мыслях, довольствуясь, скажем, Сетью?

Фраг Сибирский — Александру Башкирову
Иркутск, 29 марта 2006 года

Дорогой Саша! Хардкорный игрок меня, если честно, волнует в последнюю очередь. Ведь это не только человек, который следит за индустрией (и, да, разбирается в ее законах лучше меня) и играет во все (чего я не умею), это еще и человек, который не в состоянии от игры дистанцироваться, увидеть ее как нечто хрупкое и уникальное. Для него, понимаете ли, любая игра — данность. Он в ней живет. Жалкое довольно-таки зрелище...

Меня интересует игрок умный, способный извлечь из игры вопросы и наблюдения, на которые нельзя ответить в контексте игрового процесса, которые сигнализируют о чем-то большем и общечеловеческом, нежели последние тенденции индустрии. Может быть, мне повезет и в своем тексте я смогу сформулировать то, чего не может сформулировать он сам. Просто потому, что подыскиванием формулировок я занимаюсь дольше.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому
Иркутск, 30 марта 2006 года

Дорогой Фраг! На днях мне довелось анкетировать наших дорогих разработчиков — вот тебе зеркальный вопрос из девелоперской анкеты (только попробуй увильнуть от ответа!): ты, когда пишешь, о читателе (презренном казуале, «любимом хардкорном игроке», ненавистном коновале, отдавшем в печать очередную «Ладу», дорогом во

/ а ты прекрасна без извилин

28 строк спустя



23 марта 2004 года — день, который должен заинтересовать историю западной журналистики. Историю западной (англоязычной) игровой — особенно. Но... давайте по порядку. Кирон Гиллен (Kieron Gillen), отменно образованный молодой британец, долго и плодотворно сотрудничавший с островным PC Gamer и другими национальными изданиями, опубликовал в этот вторник в своем блоге (www.kierongillen.com) эссе-манифест о Новой игровой журналистике.

Для игровой прессы Великобритании 2004-й год — почти Вандея: журналы дружно свалились в жуткий тиражный «штопор», издатели лихорадочно изыскивали способы уменьшения накладных расходов, в результате чего основной удар пришелся по редакциям — их чистили, невзирая ни на что.... «В 2000-м самый крупный британский журнал «улетал» тиражом в 450 тысяч экземпляров, — вспоминает Гиллен. — А уже в 2003-м его печатали лишь 200 тысяч. Редакции, как могли, пытались выправить положение, подтянув качество публикуемых текстов, но концепция «качественных материалов» издателям знакома довольно смутно — как и идея «творческого порыва», и вообще понятие «творчество». А уж чтобы кто-то из них положился на талант других...»

Перед глазами Кирона стоял живой пример дышащей на ладан музыкальной журналистики: на стыке тысячелетий агрессивная издательская политика практически уничтожила все музыкальные издания. «Эти журналы должны были погибнуть еще в семидесятых — но их спасло появление музыкального андерграунда и гонзо-критиков, умевших писать об этом андерграунде ярко, необычно, талантливо... Я согласен на уход части КИ в андерграунд — только в этом случае, кажется, я смогу продолжать писать о них и без стыда встречать свой взгляд в зеркале...» Железобетонная уверенность издателей в том, что талант отдельно взятых рецензентов не оказывает ни малейшего влияния на продажи журнала, привела к повсеместному распространению практики «набери ничего не соображающих детишек только что из колледжа, год их поимей, а потом выброси на улицу и произведи новый набор» (знакомая «мурзилья» ситуация, не правда ли? — **.EXE**). Но, к чести Гиллена, вовсе не издательское порно возмутило его больше всего.

«Ужаснее всего то, что многие «авторы» вообще не задаются вопросом, как и зачем они пишут (о, их интересуют куда более важные моменты — денежные!), они или забыли об этом «как и зачем», или вовсе не способны на творчество. Они — хуже нечистоплотных издателей. Тех интересует только одно: деньги. И это нормально. Нельзя запретить издателю зарабатывать — проще приучить тираннозавра к вегетарианству. А вот унылая серость, что засела в редакциях, просто занимает чужое место — замечательных, талантливых критиков. Вот что убивает британскую игровую прессу!.. Эта публика убивает игровую журналистику как особую литературную форму...»

всех смыслах издателе, маме с папой) думаешь? Для кого ты строчишь нетленки?

Фраг Сибирский — Александру Башкирову
Иркутск, 30 марта 2006 года

Дорогой Саша! Отвечаю как есть. Когда пишу — не думаю. До и после написания — думаю. Для меня это прежде всего человек, которому по душе хорошо сделанный текст. Кто он — вещь второстепенная.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому
Иркутск, 30 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Ты независим*? а твое благословенное издание? а в целом игровые СМИ свободны? Считаешь ли ты свободным журналиста, отправляющегося в командировку за счет принимающей стороны?

*** Честен. Впрочем, быть может, под «независимостью» ты понимаешь что-то другое, а?**

Фраг Сибирский — Александру Башкирову
Иркутск, 30 марта 2006 года

Дорогой Саша! Обиженные «народные критики» на токбэках киносайта AICN любят говорить, что любой «уважающий себя» рецензент не вправе принимать приглашения режиссеров и посещать съемочные площадки, ибо слаб человек... Конечно, так говорят только люди, которых на съемочную площадку ни разу не приглашали. Но это может быть и правдой.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому
Иркутск, 31 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Ни фига ты не ответил на последнее письмо! Ну да ладно... Я продолжу тему «нужности» прессы — на сей раз игропрому: как считаешь, современные девелоперы и издатели — они какую прессу заслуживают? Полезна ли для них современная игровая п.? НУЖНА ли им пресса?

Фраг Сибирский — Александру Башкирову
Иркутск, 1 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Обращение к девелоперу для меня — художественный прием, не более того. Полагаю, и для них моя рецензия — оторванная от реальности эмоциональная вспышка. Я стараюсь быть честным и опираюсь только на подмеченные лично игровые факты. Это все, что я для них могу сделать. КИ — слишком громоздкая и трудоемкая вещь, чтобы авторы могли найти что-то полезное для себя в моем тексте. Но особенно обидно, когда заметны места, в которых сценарист мог бы сделать лучше. Вот на кого я больше всего злюсь: на неумелого сценариста! Ведь этого подлеца на начальном этапе сдерживает только воображение! Это уже потом сценарий можно сколь угодно урезать и масштабировать под бюджет. Но если суровый минимум фантазии не был проявлен даже на старте — о чем тут вообще говорить?!

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому
Иркутск, 2 апреля 2006 года

Дорогой Фраг! Тебя не смущает (мучает подобно зубной боли? не дает спать?) маргинальность* твоего занятия? Девушкам, папе-маме, научному руководителю не стесняешься говорить, где работаешь? В транспорте журнал легко достаешь? Настанет ли время, когда общеупотребительные СМИ перейдут от вздорных хи-хи-заметок к полноценным хотя бы КИ-обзорам (пусть и в легком «Афиша»-стиле)**? Можно ли будет лет через десять даже в «Советской России» прочитать разгромную рецензию на окончательно обуржуазившихся «Дмитрий Архипов's Корсаров-66»? Нет, не укладывается в голове?

*** Надуманную, несправедливую, конечно, но не становящуюся от этого менее очевидной: «Для детей, — сообщает Массовое Сознание, — и для гиков. А потом — вы видели, КАК они пишут! Либо как пэтэушники, либо на арго. Ничего не понимаю!»**

**** Старые «Известия» с полноценными КИ-материалами Евгения Зуенко не в счет — быльем поросло.**

/ а ты прекрасна без извилин

Кирон Гиллен считал и, кажется, считает до сих пор, что, если для вас работа в журнале — только работа, вам не стоит этим заниматься. Противопоказано. Сочинение текстов об играх — приятнейше времяпрепровождение, отпуск вне реальности... «В начале семидесятых Том Вульф выпустил антологию под названием «Новая журналистика» — гимн всему субъективному, личному, уникальному в американском журнализме. Долой стандарты, долой правила, к черту всяческие претензии на объективность... Здравствуй, упоительное «Я»! Видные деятели НЖ — Капоте, Мейлер, Хантер Томпсон. И хотя игровой журналистике как таковой эти понятия не чужды — в конце концов, ребята учились у людей, которые набирались ума-разума у Хантера, Мейлера и Капоте, — никто никогда не задумывался, насколько концепция творческого субъективизма близка миру компьютерных игр...»

Можно выделить три основных принципа игровой гонзо-журналистики по Гиллену. Первый: игры сами по себе сильнейшие галлюциногены, и отношение к ним нужно иметь соответствующее. Если Хантер и Мейлер злоупотребляли разными препаратами, чтобы менять под себя старую, привычную реальность и, как следствие, писать о ней в уникальном неповторимом стиле, то с КИ тот же эффект достигается БЕЗ использования наркотиков. «Кое-кто уже высказывал мысль, что игры — не более чем цифровой аналог галлюциногенов. Но игровой журнализм сейчас — скучная пыльная наука химия, глубокомысленно рассуждающая, на какие участки мозга какой препарат оказывает влияние. Я же предлагаю описывать то, что происходит, когда вся эта химия начинает действовать, когда она прожигает реальность вокруг тебя...»

Второй: любая, даже самая плохонькая, игра есть полноценный Параллельный Мир, Альтернативная Реальность, самим фактом пребывания в которой следует восхищаться. И использовать на творческое благо. «Мы — авторы путевых очерков о путешествиях в Выдуманные Места. Наша цель — описать, что происходит в этом странном мирке, который не существует вне игрока. Заметьте, игрока, а не игры! Отправься же в путешествие, исследуй обычаи, традиции, влипни в интересную историю... А потом, в меру своего таланта, донеси это до читателя.»

Главная особенность путевых заметок в том, что их интересно читать, даже если у вас нет ни малейшего желания пойти путем автора. В этом мы с Гилленом согласны целиком и полностью. И написаны они, как правило, ясным, простым, понятным языком. Вот третье положение Гиллена: Новая игровая журналистика должна быть интересна и людям, читающим специализированную прессу, и людям, ее в упор не видящим. «Описание далекого, незнакомого нам места всегда приковывает к себе внимание — неважно, идет ли речь о брачных ритуалах племени с берегов Амазонки или же о многопользовательском режиме Jedi Knight II. Ведь тема такого текста — его настоящая тема — не Амазонка, не компьютерные игры, а состояние человеческой души.» Добавить, пожалуй, нечего.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

P.S. Манифест Гиллена вызвал довольно бурную реакцию — последовал целый шлейф сетевых выступлений, выделились противники и сторонники. В 2005-м Кирон откликнулся манифестом-сиквелом «Новая игровая журналистика. Год первый», в котором интересен, в частности, следующий момент: «Среди тех, кому по душе концепция Нового игрового журнализма, бытует мнение, что любой хороший текст «про игрушки» и есть НИЖ — просто потому, что, мол, хорошо написан, а не потому, что использует перечисленные мной методы. Те же, кому она не по нраву, считают, что НИЖ не более чем публичная мастурбация изуродованных высшим гуманитарным образованием ребятишек. Хотя я никогда не говорил, что эти приемы должны обязательно использоваться для создания чего-то претенциозного. Для меня НИЖ — максимально субъективная форма отчета об игре (приключившаяся со мной в КИ смешная история — идеальный пример). Но, знаете, это не совсем то, что я понимал под Новой игровой журналистикой год назад...» ■

Фраг Сибирский — Александру Башкирову

Иркутск, 2 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Я почему-то считаю маргинальным занятием любую литературную деятельность. Но это к слову.

Журнал я читаю только в одиночестве, в устных описаниях своих трудов избегаю всякой конкретики. Это личное дело между мной и читателем. Мне кажется, рецензирование КИ в центральных СМИ наряду с иными культурными явлениями станет возможным лишь тогда, когда наш язык изменится настолько, что о КИ можно будет писать без употребления специальных терминов, как это произошло с кино. Чтобы сейчас найти специальный, малопонятный киноведческий термин — надо постараться. Поэтому любое издание может позволить себе кинорецензию. В английском языке это уже почти свершилось — взгляни-ка на творчество мейнстримных вполне писателей, без сносок доносящих до читателя переживания героя внутри... MMORPG! А теперь попробуй перевести это на русский!

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому

Иркутск, 3 апреля 2006 года

Дорогой Фраг! Насчет дружбы народа с кинотерминами ты не совсем прав. Давеча пролистывал мартовский номер «Кайё дю Синема», так там «передовицу» (разговор парижских киногуру о сокуровском «Солнце» и текущем репертуаре) завершает мини-словарик на 14 единиц. И «единички» эти, поверь, нам с тобой хорошо знакомы. Но это, конечно, лирика... О чем бишь мы? А, вот: каким должен быть современный (идеальный?) игрокритик? какими должны быть его тексты? Чего не хватает лично тебе в «среднестатистическом критическом тексте о КИ»*? Или, может, нет никакого идеального крит. текста, не нужен он? Живой пример: отечественному кино не помогают никакие критические припарки — оно паршивое (на 95%. А телевизионное на все сто); так стоит ли?

*** Теоретического фундамента, глубины, эмоций, гражданской позиции, личности журналиста, его мастерства (впрочем, ведь я, должно быть, про *мастерство-то* и спрашиваю, нет?), остроты оценок, скрупулезного перечисления игровых особенностей и их соотнесения с играми-аналогами, читов и подсказок, желтых подробностей из жизни проекта, бухгалтерских сводок о бюджете и релизных сборах, пиар-комплиментов, мастер-класса о том, КАК НАДО делать уровни, программировать AI, снимать видеовставки, и т.п.?..**

Фраг Сибирский — Александру Башкирову

Иркутск, 3 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Подытожим: современный идеальный игрокритик должен стараться ввести свой текст во взаимодействие с другим миром, другой медиа, обладающей иными возможностями и использующей иные приемы воздействия на восприятие. Он должен стремиться не только к тому, чтобы его текст ДОПОЛНЯЛ игру (что само по себе безумно сложно) и, как следствие, был интересен любому человеку, даже тому, кто игру знает вдоль и поперек, но и к тому, чтобы игра ДОПОЛНЯЛА его текст. Довольно амбициозная, на мой взгляд, задачка, а?

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому

Иркутск, 4 апреля 2006 года

Дорогой Фраг! «Амбициозная» — не то слово, милейший. Близкий вопрос не хочешь ли? Способна ли, должна ли рецензия (ее автор) стремиться изменить мир*? Представь, на калиновом мосту встречаются Мастерская Рецензия и Трехголовый Пиар-нахрап-и-Пофигизм**. Кто кого поборет? К кому потянутся люди***? Кстати, о людях (читателях). Следующая картина: калинов мост, на нем Мастерская Рецензия и Массовый Читатель, оба готовы порвать друг друга на части. Вопрос: должна ли журналка воспитывать своего читателя? должен ли журнал побеждать, прививая читателям свой вкус, свои пристрастия, приучая к собственной системе ценностей? Или вполне достаточно развлекать («аншлангировать». Ты ведь не раз читал на форумах такое: «не... не то... юмора маловато... а вот раньше, блин...») и говорить округлое-приятное о приятной всем игре? И — есть ли он, безликий, смутный «массовый читатель»?

*** Ну, в том смысле, что всем нам хочется, чтобы плохих (халтурных) игр не было вовсе, а хорошие (нетленки из Hall of Fame) выходили каждый день. Прости, а кто еще может взять на себя роль независимого ОТК? Продюсер? Не смешите нас, Илья Стремовский! Девелоперская совесть? Справьтесь о последней у «Руссобита». Сарафанное интернет-радио после недели продаж?**

**** Рассмотри, пожалуйста, также (или только?) вариант, когда в команде Трехголового будут играть Мощный Рекламный Бюджет и Несусветная Маркетинговая Активность. И в этом случае поборешь?**
***** Песнь о людях (читателях) см. выше.**

Фраг Сибирский — Александру Башкирову

Иркутск, 4 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Я, наверное, скажу сейчас ужасную вещь... но от любого произведения искусства я жду РАЗВЛЕЧЕНИЯ. Понятно же, что могут быть РАЗНЫЕ уровни развлечения, так? Высококлассно сделанное, интеллектуально и эмоционально насыщенное развлечение — самая прекрасная вещь на свете! Развлечение начинается на уровне фантазии, воображения, продолжается на уровне профессионального мастерства, знания приемов и заканчивается ослепительным блеском гениальности. Мало просто говорить приятное — надо говорить приятное так, как до тебя этого не говорил никто и, в идеале, так, как никто не скажет после тебя.

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому

Иркутск, 5 апреля 2006 года

Дорогой Фраг! Ошибался ли ты в оценках игры? Было ли так, чтобы потом тебе было совестно читать собственный текст*?

*** Грубо (но и образно) говоря, заслуженно ли обижен умный, креативный человек Ник. Дыбовский (автор «Мора. Утопии»)?**

Фраг Сибирский — Александру Башкирову

Иркутск, 5 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Как можно ошибиться в собственной оценке*? Она ведь моя, не чья-то еще — ничего большего от меня не требуют... (Ты об объективности? Но насколько вообще объективен цифровой эквивалент счастья или удрученности? Если игра гениальна и я ставлю ей «пятерку», что означает эта «пятерка» для меня, а что — для тебя?) Ах да, можно спустя какое-то время пройти игру еще раз — и с ужасом заметить, что твое мнение о ней ИЗМЕНИЛОСЬ (а если еще и в лучшую сторону — пиши пропало...), скорее всего, потому, что изменился ты сам. Поэтому я не перечитываю своих текстов более чем полугодовой давности — их писал другой человек. Не думаю, что наши мнения совпадают хоть в чем-либо.

*** Я считаю рецензию на «Мор» лучшей и, вероятно, самой объективной за историю журнала. Мне непонятно, как в ней вообще можно найти повод для недовольствия. Там было ВСЕ.**

Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому

Иркутск, 6 апреля 2006 года

Дорогой Фраг! Всё, заканчиваю эту чертову эпистолярию, успокойся. Написать рецензию, о которой бы говорили все (хотя бы в профессиональной среде), — это... реально? Если реально, то где такие рецензии, Фраг? ГДЕ?! Впрочем... написать рецензию, о которой бы говорили все (хотя бы в профессиональной среде), — это нужно?

Фраг Сибирский — Александру Башкирову

Иркутск, 6 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Конечно, это нереально! Но лично я до конца жизни буду стараться. Профессиональная гордость — штука смешная, но если ее побочный продукт — удовольствие для читателей... почему бы и нет? ■

ведущий рубрики
НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

/ мощь в мощах

Firaxis + FireFly = FirAllies?

Сид Мейер несказанно удивился, одним мартовским утром обнаружив в своем кабинете дополнительные столы. А вот не нужно было продаваться 2K-части Take-Two — та по крепостному праву организовала нерасторжимый союз Firaxis с PopTop, которая Tropico и Shattered Union, а еще Railroad Tycoon II и III. Последние два обстоятельства и сыграли роль: мистер Мейер — автор Railroad Tycoon (1990 г.). По замыслу 2K, Sid Meier's Railroads! просто обязана удаться родителям; C.M. излучает оптимизм и обещает обеспечить незабываемый геймплей с хорошим зарядом fun'а от традиционных магнатских забав: натурально, строительства ж/д и доставки по ним всего и вся. Конкуренция со стороны robber barons, веселая поступь прогресса, предлагающего нам то паровые локомотивы, то Amtrak'овские поезда, — будет всё. Плюс несколько сетевых режимов и отдельное намерение творческого коллектива ублажить поклонников игрушечных поездов (помните преподобного Лавджоя из «Симпсонов»?): в игре появится полноценный конструктор локомотивов. А еще сложная и непредсказуемая (принципиально новая!) рыночная система, постоянно норовящая устроить экономический бум или кризис. Любители тайкунов должны возрадоваться и возликовать в октябре с.г.



■ CivCity: Rome. У старого цирка, видимо, была маленькая зона покрытия, и рядом построили новый.



■ Sid Meier's Railroads!. Стратегический вид довольно-таки напоминает Civilization IV.

Уже летом праздник должен состояться и на улице любителей городских симуляторов; точнее, в отходящем от нее историческом переулке. Опять-таки из-под крыла 2K Games появится совместный проект Firaxis и еще одной закабаленной Take-Two команды, FireFly Studios, под странным, словно из сна (где смешались воедино Сид Мейер и Уилл Райт), названием CivCity: Rome. Несмотря на жанровые различия, игра каким-то образом вдохновлена всеми Civilization сразу. При том, что жизнь римлян будет показана вовсе не общим, а как раз самым подробным планом: на долгом историческом пути от грязной италийской деревни до грязного миллионного города с кварталами пятиэтажек-«цезаревок» игрокам предстоит возвести сотни зданий, включая оружейные мастерские, гладиаторские школы и цирки. А также подтирать за патрициями их каки, — мы хорошо знаем вкусы Саймона Брэдбери и его, гм, курии. Вот пример: за римлянами можно будет подглядывать не только на виллах, но и в общественных банях. Разумеется, в целях заботы об отдельно взятой римской семье, которую игрок на протяжении поколений будет выводить из грязи в князи — к обрядам в храмах и дебатам в сенате. Мило, но очень напоминает одну из серий первого сезона South Park, где слона скрещивали с карликовой свиньей; с другой стороны, мы ничего не имеем против декоративных вислобрюхих слоников и с удовольствием приобретем одного. Хочется верить, что они будут жизнеспособными и что никакой мерзавец не напишет к CC: R мод со спинтриями.

Не совсем ясно, как нашевсё Сид будет везде успевать, — в работе находится и дежурный аддон к четвертой «Цивилизации» — Civilization IV: Warlords (нет, Стив Фокнер не бросил Австралию). Как обычно: новые цивилизации (шесть), новые лидеры (десять), парочка новых лидерских (фактически — цивилизационных) trait'ов, троечка новых Чудес света. Не как обычно: специфическое здание для каждой цивилизации, возможность ставить завоеванных соперников в вассальную зависимость и собственно warlords, новый тип великих людей. В июле. ■

/ ползучая строка

Свою игру о надвигающемся чемпионате мира по футболу получат даже поклонники streaking'а — нудистских пробежек в общественных местах (на Уимблдоне, перед Анечкой К., с криком «Only the balls bounce!»). Несложная (мобильного происхождения) аркада производства Handy Games, в которой надо уворачиваться от судей и секьюрити, будет называться Flitzer (стрикер по-немецки). Май.

■

Тоталитарная империя будущего, сочетание шутера с RTS, инсектоидные враги, реалистичная физика — самые популярные ныне selling points. Все это обещается быть в игре «Империя превыше всего», которую разрабатывает Ice Hill из модного девелоперского Екатеринбурга (знал бы тов. Свердлов!), а издаст «Акелла», решительно отмежевавшая игру от одноименного творчества некоего Н. Перумова. С согласия последнего.

■

Венгерская Digital Reality собирается сплавить воедино RTS- и FPS-жанры в игре Field Ops. Учитывая срок выхода гибрида, а также то, что в RTS War on Terror (тоже Digital Reality), которая выйдет вот-вот, есть возможность вселения в юниты, все, в общем-то, ясно. Ноябрь.

■

«Дневной дозор» был обречен появиться. Делать его будет екатеринбургская компания Targem (Ex Machina), преисполненная намерения усложнить геймплей по сравнению с «Ночным дозором»: среди заклинаний будут и требующие для своего исполнения объединенных потуг нескольких миньонов Завулона. Помните cranium rats в Planescape: Torment? Осень.

/ no-svensKИ



■ Europa Universalis III. Карта мира перестанет быть акварельно-картонной и превратится в сурово-трехмерную. Неоднозначное решение, как и введение даосизма в Шотландии.

Super trooper

Have you ever seen a moose in Sweden? Впрочем, Швеция славна не только сохатыми, но и разработчиками КИ, которые с подозрительной синхронностью выдают подробности своих новых проектов. Digital Illusions, родительница серии Battlefield, недавно полностью проглоченная (или уже переваренная?) EA, наконец-то преодолела нордическую замкнутость, подтвердила BF 2142 и поделилась с миром частностями. В XXII веке — вовсе не Полдень, а новый ледниковый период; за непокрытые льдами земли воюют Пан-Азиатская Коалиция и Европейский Союз (утрата американцами независимости в пользу ЕС легко объясняется количеством игроков-азиатов; но также и необходимостью изжития смога в Лос-Анджелесе путем пересадки всех местных на велосипеды). Естественно, в арсенале бойцов сплошной хай-тек, включая cloaking devices и электромагнитные гранаты; вместо танков — сплошные боевые роботы (а что вы хотите — будущее). В Европейском союзе провоцирующая бело-желтую рознь игра выйдет 30 сентября.

Massive Entertainment, живительный источник напитка Ground Control, тоже разверзла уста, высказавшись по поводу уже давно находящейся в разработке новой RTS на технологической основе GC II. Вы будете смеяться, но это снова модная в этом сезоне альтернативная история. На другой временной частоте СССР жив-здоров и уже почти завоевал Америку. «Почти» — ключевое слово; это поймут даже люди, некорректно употребляющие слово «пиндос» (означающее грека из наших). Победить все равно не удастся,



■ Battlefield 2142. В XXII веке эмблемой Евросоюза станет единорог (см. нашивки суперевротруперов). Это так мило!

потому что на защиту демократии встанет голос Трейси Лордз. Обидно, да?

Paradox Interactive продолжает угнетать воображение публики масштабом своей Europa Universalis III: четыре тысячи исторических монархов для манипулирования, выбор формы правления и торговой политики государства (civics — это актуально), а также возможность приглашать к своему столу (двору) великих людей вроде Моцарта, Ньютона и Декарта. Вольтер — обязан быть, как и Фон-Фигин. ■

/ mmo-движение

Бандерлоги скачут в онлайн

Стадность — свойство всех обезьян, включая хищных. Новая студия BioWare в Остине, Техас, работает над некоей MMORPG; интересно, что в проекте участвуют делавшие KOTOR канадцы и беженцы из Sony Online Entertainment (Star Wars: Galaxies). Немецкая CDV и Enlight сянганского бизнесмена Тревора Чана не только намерены сотрудничать в благородном деле ознакомления европейцев с азиатской культурой (шведы, берите пример!) путем продвижения онлайновых игр из этой части света на Запад, но и опять-таки в обстановке строжайшей секретности работают над «секретной» транскультурной MMOG в расчете на 2008 г. Не чуждая международному обмену Codemasters уже этой осенью готовится запустить ArchLord — фэнтезийную MMORPG из жизни людей, орков



и лунных (не ночных, нет!) эльфов; крупица оригинальности — возможность для игрока стать царем всея игрового мира на месяц (после годичной еженощной «прокачки»).

В онлайн стремятся новички с амбициями вроде ирландской Star Cave Studios (www.starcave.com) с проектом Terra: Formations, MMO-смесью FPS, RTS и RPG (ра-гу!): эвакуировавшееся на Европу (спутник Юпитера) человечество (игроки) разделено на солдат, ученых, изобретающих для них оружие, инженеров-терраформеров и генералов, которые командуют всей этой публикой в RTS-режиме. Или Exanimus: ура, TMS Games (www.thinkingmanstudios.com) делает небраузерную MMOG про зомби с ориентацией на взрослую аудиторию и возможностью игры как за укрывающихся за баррикадами людей, так и за мозгоедов.

■ Warhammer Online. Похожи WO-орки на WoW-орков или нет — решайте сами. Нам кажется, что да. Нам кажется, что WoW оказывает огромное влияние на жанр и Mythic не нужно отрицать очевидное.

Быть уникальными и непохожими на остальную часть толпы для MMO-игр очень важно: Mythic отрицает даже внешнее сходство между орками и дварфами из Warhammer Online: Age of Reckoning и одноименными существами из WoW. WO-орки увеличиваются в размерах с возрастом; чем длиннее борода у WO-дварфа, тем он старше и опаснее. Приматов-зубоскалов это не останавливает. ■

Сон в летнюю ночь

Одно из Oblivion-измерений, пурпурное небо, вулканический прах в яростную оранжевую прожилку, иссеченный рунами клинок в зубах, без кузнечных молоточков и без сил, по колено в адских краснокожих трупах. Стрелки внутриигрового хронометра показывают далеко за семьдесят ч. Быть мофет, уфе мофно пофпать? Нетф, рано. Пфинц Мефрун Дэгон долфен нам сфое чефствое чефное сефце. Рppp!

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

жанр	Бескомпромиссная ролевая
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox 360
разработка	Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)
издание	2K Games (www.2kgames.com)
издание в России	«Акелла» (www.akella.ru), «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	21 марта 2006 г.
железо	Pentium 4 2000+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c



www.elderscrolls.com

Французские студенты ушли с улиц, рабочие заводов Ford экстренно продлили забастовку, к международной космической станции отправился внеочередной «грузовик», а из мавзолея исчезло тело вождя. На экранах всех мониторов мира The Elder Scrolls IV: Oblivion. Планета дождалась.

Метаморфозы

Спасибо, Bethesda! Эти правила скоро начнут преподавать в начальной школе бок о бок с сумасбродными выдумками Евклида. Старт за решеткой, без пролога; финиш где-то в высших сферах, среди богов, святош и императоров. Между ними десятки часов, километры дорог, литры крови, тома библиотек, тонны добычи. Единицу измерения удовольствия можно было бы назвать «Даггерфол». Или «Морровинд». Или «Обливион».

Десять лет подряд Bethesda Softworks рассказывает нам одну и ту же историю, умело подтасовывая имена, названия и даты, купируя эпизоды и добавляя новые подробности. О ее слабостях нам известно все, мы неизменно прощаем. Каждый раз она старается прыгнуть выше своей головы, и у нее получается. В нашей сегодняшней версии мифа, быть может, чуть недостает былой глубины, зато больше счастливого глянца, логики и, пусть опереточного, драматизма. Чтобы выжить, слегка высоколобый интеллектуал выковал из себя блистательного пушкинского повесу. И знаете что? Никогда еще мы не плакали так счастливо.

Цвести, и жить, и умереть

Что нам Half-Life, DOOM, Quake? Досадливые виноградные косточки в идеальной стоматологии Oblivion. Шутеры в нокауте,





и надолго. Новейший фасад The Elder Scrolls не впечатляет — шокирует! Такого просто не может, не должно быть. Листочки на причудливой вязи рун меча, едва тот выскальзывает из ножен, хочется поддеть кончиком большого пальца, сенсорное ожидание холодной выпуклости металла вероломно оставливает стекло монитора. Попытки повторяются снова и снова — чистая моторика. Нейро— наверное, она еще и звенит, не знаем, не дотянуться, сколько ни пытайся. Морок такого уровня достоверности по-хорошему должен стыдиться собственной вредности для организма, однако Oblivion сходит с рук абсолютно все.

Даже Xbox. В лучших традициях evil-организации, Microsoft наследила во всех важнейших дизайн-соединениях, от графики до игромеханики. Тот самый pop-up-эффект внезапного возникновения монстров, домов, деревьев, травы и прочих бесспорных визуальных достоинств наличествует в Oblivion в полной мере; выкрученные до максимума градусники дистанцирования отрисовки объектов раскрашивают до стебелька лишь скромную окрестность и не позволяют разглядеть стада умирающих от скуки огров с подобающих поводу расстояний. Но ландшафты все равно помрачают разум! Из частокола зеленых макушек торчат клыки бастионов, дороги петляют между холмами и исчезают где-то между небом и землей, струны рек серебрятся на зависть хорошему авиасимулятору. Ну а под каблуком простирается и вовсе земля обетованная. Сотни (в самом деле. Скажи-ка, ботаник Ашот!) видов растений, кустарники и вьюнки, ожерелья цветов, грибы у корней и на стволах, губчатый bump коры, откидывающие тень листья и иголки, шишечки и соцветия, огородные и дикорастущие культуры — все тянется к солнцу и лунам с положенных природой мест, идеально соответствует нормам икебаны и фэн-шуй и при том умудряется не вгонять кремниевые мощности в тяжелую апоплексическую кому. Добрая половина флоры поддается сбору и коллекционированию, употреблению внутрь, смешиванию, варке, растиранию и измельчению. Школа лучших частей Ultima улыбается нам из каждого крохотного закутка Oblivion. Если подсчитать количество мухоморов под деревьями и сложить его с числом ложек на столах в центральной имперской провинции Cyrodiil,

Заклинание невидимости полностью изживает sneak, всякий замок выворачивается наизнанку перед open very hard lock, а настроение собеседника прыгает под потолок под влиянием fortify personality.

ны в растерянности: от размашистого пинка боевым молотом в ужасе хватаешься за лицо — пряничные оттиски на торце чудо-киянки должны бы заклеймить на всю жизнь, как в таком разобранном виде ходить за кефиром? Кольцо на руке рогатого злодея с орудием мозговышибания можно заметить лишь на стил-кадре или скриншоте, но оно там есть — не забудьте, пожалуйста, забрать с тушки. Устрашающего вида шипастая броня, вся в красных и черных ребрах, приторочена увесистыми кожаными ремнями к тускло блестящей кольчужной основе

1 Герой матереет, но NPC остаются. Очень скоро примитивная броня подвластных компьютеру персонажей не оставляет им шанса в бою с нарушителями порядка.

2 Стрелы застревают в телах, но не исчезают, подобно пулевым отверстиям FPS. Почти весь боезапас можно собрать после драки и еще не раз использовать.





3 **Объем вложенных в города дизайнерских энергочасов не поддается подсчету. Жемчужины, каждый!**

4 **Подземелья часто оказываются ловушками, выйти тем же путем не удается. Путь к солнечному свету обычно лежит сквозь легионы доброжелателей.**

итог наверняка покроет расстояние от Земли до Луны. Причем неоднократно.

Различье в происхождении

Обделенные подобной художественной роскошью Daggerfall и Morrowind, тем не менее были задуманы и созданы хитроумнейшими мультивалентными сюжетными узлами с огромным количеством ходов и решений, и вечка в условленном месте, — ситуация для Daggerfall вполне обыденная. Многоплатформенность потребовала от Bethesda известных жертв, и Oblivion обросла маркерами наравне с листьями и иголками. Каждый квестовый шаг героя размечен, выверен, отрепетирован. Стрелка на компасе наперегонки с премиальными GPS-системами указывает следующий сюжетный пункт назначения с точностью до пары см, будь на повестке дня утерянная драгоценность, дикий зверь или пожилой архмаг гильдии, соблюдающий, как и все остальные NPC в провинции, строгий суточный режим с перерывами на трапезу и сон.

The Elder Scrolls традиционно отмеряет потенции игрока по уровню в классе. **Акробаты и торгаши, берегитесь: там, где десять часов назад дежурили кислозеленые гоблины, ныне дует ноздрю минотавр.**

Oblivion им не конкурент благодаря обширной казуальной аудитории ее Xbox-величества. Интрига Morrowind с игрой Великих Домов, соперничающими представителями локального пантеона и бессчетным числом более мелких конфликтов, каждый из которых развязывается как минимум парой способов, недостижима для Oblivion по сугубо религиозным соображениям. Понимаете ли, геймпад не располагает к философии, это орудие колки. Его владелец может подать на девелоперов в суд, если капризный сюжетный квест решит не дождаться чело-

В Oblivion нет ни личной свободы, ни презумпции невиновности. Волшебная стрела вытащит за шкирку Короля Червей со дна подземелья, вульгарно ткнет в укрытого заклинанием невидимости персонажа, приведет за локоть прямо к воротам сверхсекретного убежища. Хуже того — внутри она притащит к лестничной клетке, сообразит, какой требуется этаж, и нажмет за вас кнопку. В раскладке клавиатуры традиционно присутствует функция автоматического бега, и только благодаря очень счастливой случайности в Oblivion нет автопилота с системой голосовых сообщений. Уверены, беспилотное прибытие прямо к ящику с самыми лучшими шмотками в игре (с автоизвлечением и самопримеркой) пришлось бы по душе многим геймпад-жокеям. Не надо думать. Не надо искать. Не надо записывать. Не надо узнавать в лицо. Топай куда сказали, все схвачено. Стыдно! До жути.

Об интерфейсе смолчим. Лишь пожалеем об отсутствии кнопок «треугольник» и «квадрат» (один «крест» и целых два «круга» уже нашли) в стандартной QWERTY-раскладке. Заточенное под геймпад — на манер Fable — управление в ПК-черноземной The Elder Scrolls?! Сама мысль об этом вызывает колики... Бррр! Все, забыли, забыли.

Сюжет, однако, постоянно напоминает о консольном иге недвусмысленным звоном цепей. Ну нет извилин в Oblivion! Если долго-долго-долго, долго ползать по тропинке под стягом славного маркера, макушка вдруг больно стукается о концевое побоище. Сойти на обочину и заняться стяжательством нам предлагают максимум один раз, и то как-то неубедительно, для

CREDITS

исполнительный продюсер	Тодд Говард (Todd Howard)
ведущий дизайнер	Кен Ролстон (Ken Rolston)
ведущий программист	Гай Карвер (Guy Carver)
ведущий художник	Мэтью Карофано (Matthew Carofano)



надежности изымая все пожитки и накопления в качестве издевательской гарантии верности императору. Его Святейшество тем временем ковыряет в зубах державой и регулярно выступает с инициативами примитивных собирательных квестов. Коллекционирование артефактов и союзников для династии Септимов проходит под глубокомысленным присмотром оных, дескать, кто-то, может, и правитель, но мы натуральный Тезей, Одиссей и Ясон в едином бутоне. Если б все это словопускание, да легендарными маунтами...

текстурной моде подземелья и просто норы, ошметки фортов, развалины городов, лагеря разбойников, хостелы, частные поместья, могильники и шахты-с-привидениями — их буквально сотни, и каждая есть поэмка. Вдоль дорог разбойники, в пещерах вампиры, целая деревня становится невидимой, и, как будто всего этого счастья мало, повсюду вспыхивают костры порталов, и с приветом от принца Дэгона на голову валятся полчища клыкастых, копытных и рогатых daedra. Эндорфин пронизывает тело, когда без всяко-

Неизлечимую для Bethesda проблему моделирования человеческих лиц частично решает встроенный в игру физиономический редактор.

Должно считать мы как бы богом

Oblivion берет сердца традиционным уже разносолом мельчайших, почти обывательских забот, — если не учитывать факт пребывания в очень сказочной и обворожительно красивой вселенной. Кажется, что провинция Cyrodiil уступает в пропорциях вотчине темных эльфов, да и пересечь ее можно от края до края за считанные два десятка минут. Зато карта перегружена объектами ручной работы: отделанные по последней

го покровительства со стороны отвратительно всезнающего компаса разыгрываются микротрагедии: горстка имперцев по пояс в кричащей траве держит удар чертовой дюжины, пара магов гильдии выслеживает шалящего некроманта, а одинокий охотник поражает стрелой лань и задумчиво осматривает свою жертву в неровном свете потрескивающего факела.

The Elder Scrolls в одночасье дивно похорошела и изрядно опростела. Без того жалкие три боевых удара благополучно сели на одну мышиную кнопку, но шокирующая техника блокирования клинком и щитом революционизировала потерянный было навсегда спарринг. Левитацию поставили вне закона, зато фотографировать (именно: фото) пейзажи можно до следующего пришествия — с архитектурно-художественной точки зрения Oblivion достойна любой бьеннале. Церковная готика, оранжево-пряничные мазанки юга, кирпичные твердыни севера, соленый маринистский быт, спокойная лаконика пограничья, многотонный столичный стиль. Кто сказал, что КИ не искусство? Возьмите, пожалуйста, обратно.

В этой конфете слишком много меда, нам не устоять. Магия слабовольна в бою и всесильна в любой житейской ситуации, золото по сути утратило покупательную способность, ибо все лучшие вещи снимаются с противников, тележку из Daggerfall опять не подвезли, а гильдий мало, мало, мало. Ну и что? Титаническая харизма и помрачающие всякий рассудок внешние данные Oblivion затыкают недовольство бархатным кляпом и ласкают органы чувств до состояния блаженного опиумного безразличия. Остается только любовь. Опять. Навсегда. До следующего свидания.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

5 Идея с шоковой отдачей в клинок после удачного блока гениальна. Соперник всегда открывается для стремительной контратаки.

6 Налево в ад, направо в норы. Oblivion не отказывает любознательному путешественнику в приключениях, новые перекрестки открываются на каждой поляне.







■ Оператор, пожалуйста, дайте эту картинку крупно. Обратите внимание: черепица на крыше — как живая. Разрушенная кровля молекулярной решеткой скрывается в темноте. Тени на подоконнике от жалюзи, кирпичная кладка стен, в проеме окна враг, еще двое на крыше, и через мгновение оба отправятся в баллистический полет — кто-то из моих ребят закинул им на балкон гранату.



«В ТЫЛУ ВРАГА-2» (пресс-демо)

жанр	Action/RTS
платформа	PC
разработка	Best Way
издание	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	Май 2006 г.

http://facesofwargame.com

Удар молота

Best Way goes to Hollywood! «В тылу врага» теперь называется Faces of War, издается на Западе могучей Ubisoft и будет конкурировать не иначе как с Company of Heroes (Relic/THQ), потому что больше конкурировать не с кем. Два долгих года RTS-самородок из Северодонецка копил силы для нового удара: с технической точки зрения игра выглядит великолепно, но можно ли в нее играть?

Смотри шире

Эпические фильмы про войну лучше смотреть на широком экране со звуком 5.1. Чем военно-патриотические игры хуже? Новый монитор (да, мечта идиота осуществилась) и «В тылу врага-2» подружились, причем с первых кадров. Танк союзников разлетелся на запчасти, фонтан на площади закрыли на реконструкцию, в окрестных домах засели фашисты, и взводу наших, накрываемых перекрестным огнем, предстоит подготовить грядущее явление танковой колонны.

Стандартное начало из усредненной WW2 RTS, однако что происходит в кадре? На экране — младший брат Call of Duty 2 стратегического назначения. Где мои, прости господи, юниты? Кто все эти люди в хаки, что орут благим матом и лезут под пули? Кто приказал открыть огонь из миномета? Кто вообще позволил запускать скрипты, если я еще не притронулся к рукояткам управления? Минуточку, минуточку!..

Изучать подзабытый интерфейс в столь несанитарных условиях решительно невозможно. Примерьте в руках плавающую камеру и отправляйтесь в полет над полуразрушенным городом. Бои на улицах, безо всякого участия игрока; Best Way делала это и раньше, однако с обновленным движком и тактическим AI происходящее выглядит совершенно иначе. Одновременно в кадре происходит великое множество микроскопических, едва заметных глазу событий, и дело, полагаю, не только в лишних пикселях по горизонтали. Продолжайте наблюдать. Постепенно в какофонии звуков и образов начнет вырисовываться подобие гармонии. На месте убитых солдат из воздуха (тактично!) образуется подкрепление. Герои один за другим гибнут под ураганным огнем, однако, стоит AI захватить огневую точку, немцы начинают нести потери; из-за угла появляется танк, окрестные здания, которые еще минуту назад казались абсолютно надежным укрытием, витиеватым образом превращаются в горы щебня. Ландшафт уровня постоянно эволюционирует, и совершенно ясно, что, если запустить миссию еще раз, все случится совершенно иначе. Завороженный, я не могу оторваться от этой батальной сцены! Стоит ли вообще начинать игру? Нужен ли здесь человек?

Стой, стреляю

Эти сомнения были бы менее тяжкими, если бы мы не имели дело с Best Way-интерфейсом. Не то чтобы он плох — требует привыкания. Проблема (и великое счастье!) «В тылу врага» в том, что игра не вписывается в привычные каноны RTS и удачный брак с Ubisoft странным образом не изменил эту ситуацию. На простой вопрос: «как это играть?» авторы по-прежнему отвечают: «как хотите». В оригинальной игре нам было позволено выбирать один из двух стилей — «классическая RTS» и «игра прямого управления», смена которых полностью переписывала ощущения. Вероятно, чтобы окончательно запутать нас, «В тылу врага-2» предлагает еще один режим: «командирский».

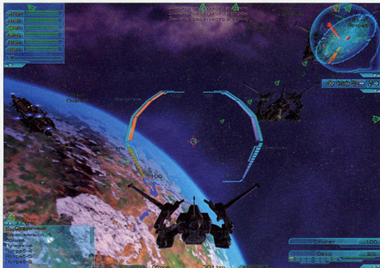


■ Захватить артиллерийское орудие и развернуть его на сто восемьдесят градусов? Прекрасная идея. Жаль, ей так и не суждено воплотиться. Собирать разбросанные по всему уровню запчасти придется очень долго.

Он для крестных отцов RTS-мафии, которые считают ниже своего достоинства щелкать мышкой с частотой пулемета, обводить кого-то в рамку или, не дай бог, метить прицелом в головы фашистов. Одно нажатие кнопки, властный взмах курсором мыши — и вот уже взвод отправляется в атаку, самостоятельно выбирая места для укрытия, цели и порядок их уничтожения. Ничто уже не может отвлечь игрока от просмотра интерактивного к/ф с участием высокополигональных статистов. Возможно, это и есть первый шаг на пути к созданию «идеальной RTS для консоли»?

ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ*

* Ужасная новость: мне не хватает выделенной полосы, чтобы вывалить на вас весь багаж впечатлений. Чего стоит хотя бы суицидальная пробежка в режиме прямого управления и замедленного времени по линии фронта с пулеметом в руках!



■ Вот она, планета, совсем рядом! И впрямь, можно посетить любой уголок, выпустить шасси и попробовать сесть «там, за горизонтом», где-нибудь... Ну, то есть теоретически можно. На практике же, стоит нам сойти с заданного курса, как грозный командир немедленно требует вернуться в строй. Самоволка в военное время... сами понимаете.



«ЗАВТРА ВОЙНА» (альфа-версия)

жанр	Сюжетный космический симулятор
платформа	PC (Windows XP)
разработка	CrioLand (www.crioland.ru)
издание	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	Лето 2006 г.
железо (рекомендуемое)	Pentium 4 3000, 1 Гбайт ОЗУ, ATI X800 или Geforce 6800, 6,3 Гбайт на жестком диске

www.zavtravoina.ru
www.games.1c.ru/zavtra_voina

Зерцала **наголо**

Сей батальный космоэпик награжден на редкость залихватским сюжетом. Признаться, у нас были немалые опасения на его счет — и тем приятнее, что они не сбылись. Подобно «Звездному десанту» Верхувена, блистательно демонтировавшему утопию Хайнлайна, история «Завтра войны» является весьма едкой сатирой на подъем отечественного военно-имперского мироощущения. Так держать!

И никакого пива перед вылетом!

Стандартная история Вероломного Нападения до верху набита храбрыми героями, тонконогими леди-вамп из разведки и хлопающими ресницами барышнями из медсанчасти. На месте все атрибуты агитпропа: добровольцы, три шага вперед, эксплуатируются национальные стереотипы, как корректные (авианосец сотрясается от взрывов: «Что это?» — «Джибсы, сэр!»), так и не особенно. А фоном всему служат совсем уж абсурдные детали: здешнее офицерье на редкость живыми голосами несет восхитительную жириновскую подшофе-околесицу, драматично преподносит совершенно потрясающие военные планы а-ля «наши корабли создадут искусственное северное сияние, которое ослепит радары противника»... В кают-компании, если присмотреться, молчаливый телевизор транслирует клипы... «ВИА-ГРЫ» (редакция поголовно боготворит этот выдающийся коллектив и потому переполнилась счастьем, узнав, что эта «умца» благополучно доживет до XXVIII века, в котором и происходит действие игры).

Особенно умилительно наблюдать, как в этом вкусном балагане чувствует себя главный герой: а он чеканит шаг, ко всему относится на редкость серьезно и ответственно — как и полагается персонажу настоящего агитпропа.

Во внеполетной части наш парень может вышагивать между несколькими помещениями: к примеру, местной забегаловкой, госпиталем, личной каютой, штабом, где выдаются задания, и ангаром с техникой. Встретив других персонажей, можно вступить с ними в беседу, и эти необязательные диалоги привносят в игру существенную долю разнообразия.

На плацу все к лицу

Летательные аппараты свободно перемещаются из космоса на поверхность планет и обратно. То есть вы в самом деле начинаете в черном вакуумном бассейне, потом входите в верхние слои атмосферы, вас окружает белесый туман, обшивку корабля недвусмысленно лижут гостеприимные язычки пламени, а температурный датчик показывает, как у вас дела, можно ли продолжать вгрызаться в воздух с прежней скоростью или пора паниковать. Затем пламя исчезает, датчик успокаивается — и под вами уютно расстилается вся планета. Никаких загрузочных экранов, действо плавное и довольно быстрое.

Игра унаследовала от книги (см. наше интервью в февральском номере с.г., стр. 96) некоторую тягу к реализму будущего (если это можно так назвать). Так, лазеры здесь не похожи на медленно летящие разноцветные светящиеся пули, как это принято в одной популярной вселенной. Они тонкими хирургическими нитями бьют сразу, никакого упреждения брать не нужно. Если ваш корабль врезается в огромный авианосец, вы не отскакиваете подобно резиновому мячику с некоторыми повреждениями, а просто взрываетесь на месте.

Реализованы два варианта «физики»: аркадная (с дополнительной возможностью отключения инерции) и



■ Лица большинства персонажей обезоруживающе выразительны. Этот сокол поднебесный имеет честь делить с нами одну каюту.

симуляторная. Управлять движением можно как джойстиком, так и мышью, причем у последней есть еще и альтернативный режим, в котором можно щелкать по кокпиту: выбирать цели, режимы автопилота (особенно полезно для полетов в строю) и пр.

Правда, поскольку мы осматривали совсем (совсем-совсем) не финальную версию, разбирать симуляторные особенности, говорить об игровом балансе, производительности и прочем пока нет смысла. Общее же впечатление — положительное, сюрприз в лучшем смысле слова. Желаем авторам, чтобы плод, пережив все трудности роста, удался на славу.

АШОТ.АХВЕРДЯН



Игра всех святых

Fight Night Round 3 — гордый представитель лучшей в мире серии боксерских симуляторов. Бодрее, полнее и (во многом) точнее бокс не симулируют сейчас и не симулировали раньше (если, конечно, не считать Mike Tyson's Punch Out! на восьмибитной консоли NES). По реализму и тактическому богатству у FNR в мире виртуального бокса конкурентов не больше, чем у Pro Evolution Soccer в мире футбола. Впрочем, у PES есть заклятый враг FIFA Soccer, а вот подобрать достойного соперника FNR невозможно в принципе. Не эпопею же про Рокки выводить на ринг!

FIGHT NIGHT ROUND 3

жанр	Симулятор бокса
платформа	Xbox 360, Xbox, PS2, PSP
разработка	EA Chicago
издание	EA Sports (www.easports.com)
дата релиза	20 февраля 2006 г.

www.easports.com/fightnightround3

Но, увы и ах, менеджментом FNR3 занимается худшая контора из всех возможных: EA Sports. Вы, наверное, знакомы с политикой этого замечательного издательства, касающейся нововведений... «Игрокам не хочется нового. Игрокам хочется старого — но в потрясающей графике Xbox 360!»

Даже по меркам спортивных симуляторов третья часть FNR мало чем отличается от второй по подавляющему большинству параметров. Тот же боевой движок, та же схема управления, те же режимы тренировки, тот же бестолковый AI, делающий сингл-режим занятием хоть и самоутверждающим (проиграть очень трудно), но, прямо скажем, бессмысленным. Мутации коснулись, во-первых, графики (хотя на PS2 разительных изменений вы не заметите), а во-вторых, пары-тройки профессиональных боксерских хитростей. Прочее — дурацкие аркадные вставки от второго лица, сюжетный мордобой на пресс-конференциях, «популярность у публики» на месте «честного боксерского рейтинга» — можно классифицировать как маркетинговый наполнитель. Чисто номинальные, даже не косметические, изменения.

Мумия возвращается

О'кей, рассмотрим же боевые тонкости. Появилась возможность выбора стойки (есть и неортодоксальные вариации «мумия» и «с опущенными руками»), стиля нанесения ударов (от быстрого без замаха до могучих апперкотов с небольшого разбега) и даже стиля блокирования (кроме обычного, вертикального, блока, есть горизонтальный, в котором боксер как бы обхватывает себя руками). При помощи





этих манипуляций трудно получить катастрофическое преимущество, но они все же позволяют отрегулировать боксера под собственную манеру ведения боя (во второй части удавалось хорошо если сменить левостороннюю стойку на правостороннюю).

Масса разнообразных сочетаний, но на деле самую большую роль играет выбор методы нанесения ударов.

ния. EA очень любит свой «фирменный» (правда, уведенный из японской боксерской серии) режим вычерчивания ударов при помощи правой аналоговой рукоятки. Рукоятка вправо — поднял локоть, полукруг назад — пошел замах, полукруг вперед — вложил в удар вес тела. Можно варьировать как скорость, так и силу удара и, теоретически, сооружать сложные комбина-

она... нет, не валится с ног замертво, как в Knockout Kings. Вместо этого включается образчик редкостного корпоративного идиотизма: вид от лица пропустившего удар боксера. На боксера, удар нанесшего. В таком малоприличном ракурсе вам предоставляется уникальный шанс провести еще пару удачных плюх и наконец-то положить соперника. Бред патентованный. Но нужно же было,

В состояние «перед нокдауном» (шум в ушах, в глазах ночь) внесена коррекция: удар в корпус укладывает напрочь и сразу. **А вот в FNR2 свалить противника удавалось лишь добрым десятком ударов.**

1 **Джеб — доходит. Пожалуйста, помните об этом правиле. Против идущего вперед соперника джеб такое же эффективное оружие, как и супераппперкот или хэймейкер. Всегда начинайте бой с джеба в корпус.**

2 **Принцип простой: видишь ухо — бей в голову, видишь локоть — лупи в бок. Если уклоняется назад — бей джебом в корпус. Если вперед — прямым в голову. И т.д.**

Стойка «с опущенными руками» все-таки почти не замедляет блокирование, а блок крест-накрест лишь микроскопически уменьшает скорость проведения контратаки. Но почти невозможно построить бойца, выигрывающего по очкам, используя «силовые» или «безбашенные» атаки; точно так же бьющий без замаха никогда не станет нокаутером.

Идеологические различия между нокаутером и нормальным боксером начинаются в FNR3 еще до выхода на ринг и даже до конструирования чемпиона: в настройках управле-

ции из джебов, хуков, кроссов и апперкотов.

В третьей части на правую рукоять повешены три новых упражнения: сверхсильный удар «кувалда» (долгий замах, долгое движение вперед), сверхсильный апперкот (очень долгий замах, долгое движение вперед) и сверхсильный хук (долгий замах, очень долгое движение вперед). В идеале, когда один из таких ударов соединяется с челюстью противника, лайфбар жертвы (серьезные игроки, разумеется, счетчиками жизни и энергии не пользуются) обнуляется, и

чтобы Новые Удары визуально хоть чем-то отличались от Старых! Иначе не понял бы маркетинговый отдел...

Почти как бабочка

Второй режим управления, которым пользуется ваш рецензент, предполагает нанесение ударов посредством кнопок и блокирование правой рукояткой. Очень удобно: можно закрыть голову руками и идти на соперника, как буйвол, в то же время всегда оставляя за собой возможность отскочить и провести стремительный джеб, а то и серию.





3 Бойцы очень здорово, весьма акцентированно ныряют под удары (для этого, разумеется, надо пригнуться точно в момент нанесения). Промахнувшийся боксер становится таким же беззащитным, как если бы его удар был принят на руку и отведен в сторону.

4 Гематомы и рассечения лучше обрабатывать самостоятельно, а не поручать это автомату. Рассечения — в первую очередь. Очевидный нюанс: если боксируешь в «не своей» стойке, можно держать израненное око подальше от соперника.

Недостатки: нельзя контролировать силу удара; апперкоты проводятся только через терзание правой ручки с зажатым шифтом-модификатором. Но я до сих пор свято верю, что сила ударов в FNR НЕ НУЖНА. Энергии все равно хватает на два, максимум — три, выплеска, а в тех весовых категориях, в которых действительно интересно сражаться (до «вышесредней» включительно), один пропущенный удар почти ничего не решает... За нокаутом тут не пойдешь, зато можно осыпать соперника градом легких ударов (и изредка вколачивать один-два зрячих хука в корпус или голову), набирать очки, менять тактику на лету, оставаясь относительно защищенным. А главное — попросту вытягивать нокаутеров на себя: подходить с поднятыми в блоке руками, ждать, пока они изготовятся для могучего хука в корпус, отходить на полшага и бить незащищенного, целиком вложившегося в удар соперника. Работает всегда.

Сражаться в таком стиле здесь еще приятнее, чем прежде. Все-таки (но это очень субъективно) боевой движок у FNR3 весьма точный: получается красиво нырять под удары, система попаданий более честная, каждый удар на противоходе или, скажем, по рассеченной брови ощущаешь физически. Хотя обратной связи на геймпад почти не ощущаешь — все передается через анимацию, поведение бойцов.

Во время битвы в «Сумеречной зоне» (за один удар и пару секунд до нокаута, когда ты уже висишь на канатах) можно спасти положение, проведя единственный сильный, точный и неожиданный хук. **Тогда за один удар и пару секунд до окажется соперник.**

Раздача мозгов

AI все еще никуда не годится. Если раньше имитировались три типа боксеров («наглый», «осторожный», «нокаутер»), то теперь можно говорить о восьми-десяти видах поведения. Но при этом бойцы по-прежнему подчиняются жестко заданной линии поведения, они не способны подстраиваться под изменения обстановки, что в хоть сколько-нибудь равном поединке — фатальный изъян.

Особенно Железного Беднягу сбивает с толку вновь введенное переключение «на лету» из правосторонней (левша) стойки в левостороннюю, — почти всегда удается провести серию хороших ударов по незащищенному неримскому профилю. Однако компьютерным боксерам все-таки попытались придать видимость характера: один бодается, другой устраивает драку на взвешивании; бойцы, с которыми встречаешься несколько раз, начинают вести себя более агрессивно (но никогда — более осторожно)... Но сделано это неубедительно, спустя рукава и, похоже, в последнюю минуту. Однопользовательский FNR3-режим, как это ни странно звучит, более некондиционен, чем в предыдущей части. Например: вместо того чтобы ввести в бой нормальный магазин с широким выбором предметов первой боксерской необходимости, каждый со своими плюсами и минусами, EA оставила ту же невменяемую подборку безусловно положительных промо-артефактов из FNR2. Только теперь перчатки «плюс десять к силе» идут за десять тысяч долларов, а перчатки «плюс двадцать»... за семьсот пятьдесят. Тысяч. Чтобы игрокам было чем заняться, чтобы

CREDITS

продюсер	Кейт Мортон (Keith Morton)
руководитель проекта	Дженнифер Гадринаб (Jennifer Gadrinab)
ведущий программист	Натан Бейкер (Nathan Baker)
арт-директор	Даррен Беннет (Darren Bennet)

было куда вложить заработанные гонорары.

Рой Джонс разводит петухов

Система «популярности» почти ничем не отличается от старого «боксерского рейтинга»: победи пятерых — получи чемпионство бесплатно. Можно выбирать между редкими боями с сильными противниками и частыми со слабыми, и если раньше дравшийся со слабыми оказывался в безусловном выигрыше (больше успешных боев, выше итоговый рейтинг), то теперь... он тоже в выигрыше. Действительно интересным могло стать вживление в сингл специальных «миссий» («выруби его в четвертом раунде — и в следующий раз будешь драться с действительно сильным соперником»), но благородная инициатива блистательно завалена. Миссий всего три: «выруби его», «выруби его в таком-то раунде» и «выиграй по очкам». Бонусы столь же пустяковые: бой в дурацком режиме Hard Hits (без времени, до нокаута), иньекция популярности или никому не нужный денежный приз. А какие открывались возможности! Эту бы систему — да в руки творческих людей, в игру с настоящей экономикой, как файтинг The Con на PSP! Лечь в третьем ради денег, а? Отправить гада в больницу, на пластическую операцию? Заказы от мафии и нечистых на руку промоутеров? Увы, «миссии» тоже едва намечены.

Изобилие боксерских стилей позволяет чуть точнее имитировать манеру знаменитых бойцов. Но пантеон у FNR3 довольно жиденький: неактуальный Рой Джонс, растянутый на несколько весовых категорий Гатти, Хаттон, Микки Вард, преподобный Баррера, св. Де Ла Хойя, ни к месту приплетенный Холифилд... В «Величайших исторических боях» который уже год муссируется схватка «Али — Фрезер». Если честно, удивительно, что при всей своей недоделанности, идиотизме маркетинговых решений («Бургер-кинг»!) и срезании углов Fight Night Round 3 настолько хорош в многопользовательском режиме. Фантастически богатая игра бесконечных возможностей! У каждого игрока — излюбленный стиль, любимый исторический прототип, действия которого можно имитировать точь-в-точь, поединки непредсказуемы до последнего раунда. Плакать от счастья хочется даже лицом к лицу. А уж если есть возможность вывести PS2 в Интернет...

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

5 В большинстве случаев игроки стоят как чурбаны и обмениваются хуками, даже не думая о блоках и уходах. Самое печальное зрелище на свете!





■ В комнате нашлось место и для доминирующих высот, и для укрепленного форпоста, и для обходных путей, и для укромного триггера. Ищите — и внимайте комментариям Разведчика Уткина.



«REFUZE: АТАКА БРАКА»

жанр	Тактический экшен
платформа	PC (Windows 2K SP4/XP SP1/2)
разработка	Multisoft (www.multisoft-web.ru)
издание	«ИДДК» (www.games.iddk.ru)
дата релиза	10 марта 2006 г.
железо	Pentium III 1500+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров, 500 Мбайт на жестком диске

www.refuse.iddk.ru/ru

Разведчик Уткин

Есть в природе странное, почти детсадовское удовольствие: колоть в мелкую щепу сиротские игры, не помазанные при рождении зычным именем или миллионной бюджетной протекцией. Стыдный, но до умопомрачения сладостный процесс (правда же, мальчики?) тыканья сложенной из пальцев «козой» в очи болезного почему-то еще называют «рецензированием». Вы легко можете представить себе возмущение «рецензента» при красном колпаке и с колотушкой в руках, когда явных поводов для критики в условленном месте не обнаруживается.

Трио из Поддиванопылья

Нет, серьезно. Multisoft хочется поздравить с удачной игрой. Балансируя между молочной аркадой и тактическим боевиком, новосибирцы умудрились не скатиться ни в дремучий примитивизм, ни в клонирование какого-нибудь «Hidden & Dangerous для тех, кто на горшке». Релизная версия Refuze вдруг оказалась в километрах от пресс-демо, что было выпотрошено на страницы мартовского .EXE. Интригует! И приятно.

Прежде всего в недрах «Атаки брака» действительно нашлось место тактической составляющей, о которой столь логично, обильно и с фирменным iddk-прищуром, но в которую никто всерьез не верил. Воздушная, ненавязчивая, гротескная, как детали пластиковых фигурок, она — есть, ладная и действенная. Разведчик, ему бы кауряю да шашку, всегда впереди, его голосом вещают игровые подсказки, а содержимое инвентории подталкивает к стремительным вылазкам и изящной инфильтрации. Лишь он осведомлен о том, что именно делает та или иная кнопка, всегда готов озвучить пару способов безопасно покинуть этап и обладает истинно ангельским даром спускаться откуда-то сверху на импровизированном лифте как раз в тот момент, когда кажется, что мучительная пластмассовая смерть шаркает по наши души.

Штурмовик и глазастая хозяйка винтовки-телескопа работают, напротив, дистанционно. Пулеметное квохтанье и точечные ружейные партии, звучащие в унисон, уверяют, что наши тылы в безопасности: отходи, товарищ, когда будет туго, подлечись и перекури перед новой атакой. И хотя можно по старинке, выдохнув и заорав непечатное, короткими перебежками, потеряв на скаку руку, куда-то ворваться взмыленным и исполнить лезгинку на заваленном гайками полу, перебор цепочки разведка-прикрытие-поддержка милее.

Штурм Гименея

Но ах, эти блестки опечаток и капельных мозолей процесса! Забавляясь мыслью о том, как здорово устроен парашют, хлопающий за спиной по кнопке «Q» и заставляющий твердый пол приближаться медленнее, мы тут же упираемся во что-то не нарисованное, но, несомненно, осязаемое — и зависаем в плотных слоях атмосферы. Одобряем размах, с которым воюют козявочные обитатели циклопической комнатищи, с применением собранной на коленке авиации и артиллерии, и внезапно выясняем, что ни одна термоядерная бомба не способна победить триггер «До свидания, этап!». Подбираем эпитеты, чтобы обласкать вербальным движения шалтаев, пока они карабкаются по тонюсеньким ножкам падшей табуретки к люльке, о которой трубит сюжет. Вы же падаете, друзья! Все



■ «Ты не пройдешь! Я служу Тайному Пламени и владею Огнем Анора!» Так, кажется?

время, раз за разом. За что нам этот аркадный набор, когда рядом лежит сочный шутерный бок, лишь протяни руку! Да и как тут начнешь уровень сызнова — когда нужный незнайкин завяз в кирпиче, и ни нехорошие слова, ни пломбум, ни осколочные, ни разрывные на засранца не действуют!

Однако вы видите отметку в дневнике. Шалопай v1.0.0.1, избавленный от неприятного налета после установки небольшого патча, мигом выпущенного Multisoft, ее заслужил. И мы даже не спрашиваем, что мешало его родителям протереть готовый продукт сразу.

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

Осквернитель **праха**

Спящий человек всегда одинок. В тот момент, когда перестаешь отличать сновидение от действительности, начинается настоящее одиночество. И нет способа узнать, находится ли этот мир внутри тебя или же ты барахтаешься внутри него... Да не так уж это и важно — выхода нет в любом случае.

SCRATCHES («ШОРОХ»)

жанр	Квест
платформа	PC (Windows 95/98/2K/ME/XP)
разработка	Nucleosys (www.nucleosys.com)
издание	Got Game Entertainment (www.gotgameentertainment.com)
издание в России	Play Ten Interactive (www.playten.com), «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза	1 марта 2006 г.
железо	Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, OpenGL-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 500 Мбайт на жестком диске



www.scratchesmystery.com

Еще нет персональных компьютеров и сотовых телефонов, Eagles только-только выпустили всепроникающий Hotel California, а по другую сторону океана писатель, опубликовавший успешный дебютный «роман ужасов», добирается до свежекупленного дома. 1976 год... Дом пустует свыше десяти лет, внешне он в прекрасном состоянии, однако некоторое запустение очевидно. Дремлют комнаты, через занавески едва проникает приглушенный свет. Тишина и анабиоз. Пыль — это осязаемое время. Когда остаешься наедине с вечностью, слышно, как она что-то шепчет себе под нос.

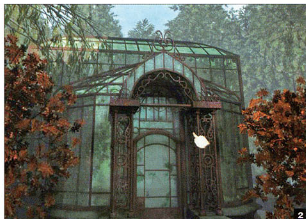
Nevermore

Подобно «Ворону» Эдгара По, Scratches исследует границу между явью и игрой ума, балансирует между реальным и потусторонним. Игра начинается предельно буднично: герой прибывает, раскладывает вещи, болтает по телефону с другом, торговцем недвижимостью, секретарем, ждет электрика. Привычный порядок вещей опадает постепенно, нити, связывающие героя с нашим миром, рвутся не вдруг, и каждому отдельному случаю можно дать вразумительное объяснение.

Старый дом живет историями людей, ходивших по его коридорам в прошлом. Постепенно мы знакомимся с ними, из их писем, дневников, газет, предметов обихода выстраивается сюжет: сначала разрозненная, потом картина постепенно собирается воедино. Клубки седых тайн, ложь, перепутанная с правдой, древнее проклятие или же чрезмерно разыгравшееся воображение. Ветер, гудя-









1 Иногда прикоснуться к прошлому можно не только через дневники и письма.

2 Оранжерея, серое небо упадка. Чтобы его увидеть, нужно войти внутрь, но чувствуется он даже снаружи.

щий в трубах. Даже при свете, когда можно осмотреть каждый закуток, от этого звука становится не по себе.

Всего три дня...

Огромные старинные часы, что громко тикают у входа, отмеряя время нашего пребывания. Впрочем, здесь нет реального времени — бег стрелки просто отмечает наше успешное продвижение по игре. Но потом именно часы станут островком безопасности во враждебном доме, местом, куда мы будем приходить, чтобы понять, на верном ли мы пути.

Поверх барьеров

Scratches демонстративно отказывается от множества условностей, которые так удивляют людей, не знакомых с КИ, и которые мы, пожав плечами, обычно объясняем словами «ну, это же игра». Можно сказать, что Scratches стремится к максимальной реалистичности, как бы странно это ни звучало по отношению к квестам, тем более в horror-поджанре.

Загадки? Они вписаны в сюжет настолько, что нередко вообще не являются загадками. Устроиться в комнате в новом доме — пазл ли это? Нет, действие. Игра и впредь, почти до самого конца, будет состоять именно из таких вот действий. Двери запираются на ключи, а не на «пятнашки». Поэтому ключи надо искать: где обычно они лежат, не помните? Здесь нет нужды спрашивать себя, где найти источник освещения, чтобы залезть ровно в полночь вот в этот темный подвал, из которого раздаются жуткие звуки. Спросите лучше: что сделал бы в этой ситуации не какой-то успешный литератор, персонаж этой игры, а вы, лично вы как бы поступили?

Удивительно, но такой подход не кажется естественным для игрока. Мы так привыкли к обычному распорядку «дверь — комната — загадка — следующая дверь», что игра, выстраивающая реалистичное окружение, застает врасплох. Привычка отвлеченно наблюдать за происходящим на экране поначалу сильно мешает, постоянно хочется спросить: «Ну и что мне теперь делать?». Но спросить не у кого, перед нами нет разработчика с морковкой. И при осмотре важного предмета никто не скажет: «И увидев то-то, я понял вот это и вот то». Потому что если герой — это мы, то мы сами должны заметить, понять, сделать вывод, найти путь... Одинокий Холмс, Холмс, лишенный собеседника, чтобы триумфально заявить: «Элементарно, Ватсон».

В интерьерах Scratches множество репродукций популярных шедевров классической европейской живописи. Впрочем, horror вечно ходит по граням китча...

Тайга

Потеряться в таких обстоятельствах очень легко. Не разглядеть среди множества мелочей ту, что важна? Запросто. Тем более что активные точки не выдаются скопом, а активируются лишь тогда, когда у вас появляются причины совершить данное действие. Если вы нашли ключ в демо-версии, то знаете, о чем мы говорим... Многие квесты пробовали этот способ борьбы с бездумной





3 Оттенки серого. Что такое «красиво» в вашем понимании?

4 Чердак, полный хлама. Мелочи и детали, все продумано, все на своем месте, все связывается воедино. Быть может, такой порядок сам по себе уже является достаточным доказательством существования потустороннего?

лавиной пиксель-хантинга, но почти все потерпели фиаско. А вот у Scratches получилось — потому что авторы были предельно скрупулезны в отработке логики наших действий. А она такова, что к успеху приведет только абсолютная внимательность, но стоит вам пропустить какую-то подсказку, где-то не обратить на что-то внимание, потерять нить движения... — и всё, искать невесть что можно бесконечно.

Вопросов всегда больше, чем ответов, так устроен мир. И титры кончаются фразой: «Вы разгадали тайну?».

Большую часть игры герой проводит в особняке, почти все комнаты которого открыты с самого начала. Посему, если, застряв, каждый раз обшаривать его целиком, не хватит никакого ничего. При этом зачастую Scratches требует весьма точного пиксель-хантинга. Нужные предметы не бросаются в глаза, а подсказки прячутся в столь незначительных деталях, что выделить их из массы других объектов бывает очень непросто. По сути, игра требует большого напряжения. Как только замечаешь, что внимание начинает ослабевать, — лучше сразу выйти, чтобы вернуться потом, со свежими силами, с готовностью задержать дыхание и погрузиться полностью. Ох, какой контраст с привычным распорядком игра-как-беспечный-отдых!

Пустой зал

У Scratches идеальный видеоряд. В нашем мире в малобюдженых играх интерьеры обычно пугают грязно-размытыми текстурами, а в высокобюджетных внутренние убранства напоминают рекламные изображения в глянцевых журналах, безумно красивые, но совершенно нежилые. Здесь же комнаты выглядят... сами собой. Несколько тесноватые, как это обычно бывает, наполненные красивыми и не очень вещами, покрытые серым налетом въевшейся за прошедшие годы пыли. Здесь даже голая стена полна мелких деталей, не делающих ее красивой, но делающих ее живой. И хотя Scratches довольно сомнительно смотрится на скриншотах, в жизни она замечательна. Образец стиля.

Не уступает и звук. В заброшенном доме должно быть тихо... тишину нарушают только наши шаги, скрип половиц, ворчание потревоженных дверей... Время от времени в тишину вторгается музыка, меланхоличные, осторожные фортепианные пассажи, иногда чуть тревожные, иногда просто задумчивые. В творческом плане — полная гармония, но вот что касается технической стороны...

По большому счету у игры есть только одна проблема — абсолютно нулевой коммерческий потенциал. Скриншоты Scratches теряются среди снимков из прочих игр, тяготеющих к кричащим цветам. Все действие происходит в одном доме: вам не доведется посетить ни Марс, ни Атлантиду. Загадки одновременно прозаичны и очень сложны.

Есть у игры и еще один недостаток, пусть и поменьше: в ее отдаленных уголках иногда попадаются шутливые easter eggs, резко диссонирующие своей нелепостью с общей атмосферой. Зачем? чего ради?!

Это удивительно сильная и зрелая работа, игру можно показывать в качестве эталона современного квеста, умного, стильного. Это прорыв в самую высшую лигу... но вокруг никого.

АШОТ.АХВЕРДЯН

CREDITS

игровой дизайн и программирование	Агустин Кордес (Agustin Cordes)
арт-директор	Алехандро Грациани (Alejandro Graziani)
музыка и спецэффекты	Cellar of Rats



■ Вот ты какой, инсмутский автобус! Я же представлял его куда более скучным и не таким инфернальным.

Злая патока

Лучшее в Инсмуте — девочка, рисующая родителей. Можно не присаживаться рядом и не рассматривать рисунок. Но вы обязательно это сделаете. Воспоминание о будущем будет не хуже, чем в скриптовых роликах: кто они, эти мама с папой, что случится с девочкой, чем сердце... Ну нет, сердце в Call of Cthulhu никогда не успокоится.

Лес Иджебалла Зага

Не знаю, как вам, а мне читать Лавкрафта трудно. И дело даже не в том, что он мастерски играет на струнах фобий, которых в душе каждого натянуто не меньше, чем в рояле, а мне досталась детская балалайка. Всё можно если не почувствовать, то представить. И не в том, что темнота — это не только отсутствие света, но и гнездилище неназываемых тварей, мрачное прибежище ваших же порождений... Но вот, преодолев естество, приняв и поверив в его мирочувствие, необычайно сложно бывает не отвлечься, не упустить эмоциональную ниточку, с которой то крадешься через пустынные руины и чуждые города, то ныряешь в омуты рафинированного, начисто отмытого от любых привязок к реальности страха. Любое же «следующая станция — «Профсоюзная», «это не ты мне сейчас звонил?», не говоря уж о довольном собачьем вздохе под креслом, ниточку рвет, комкает, отнимает. Остаются только витиеватые фразы, затянутые описания и непроизносимые названия, этакий словесный буш, через который нельзя прорубиться с мачете, можно только осторожно отводить колючие ветки голыми руками, пригибаться и ввинчиваться всем телом в просветы, теряя одежду лоскутами, пока не окажешься внутри, голый по пояс, в душной трясине.

С нашей Call of Cthulhu та же история. Что не удивляет, поскольку игра — необычайно удачная иллюстрация к произведениям Г.Ф.Л. Редко когда КИ удается так быстро заставить игрока почувствовать себя своим главным героем (пациентом? мучеником?). Заставить играющего испытывать ровно те же эмоции, что и управляемый им персонаж. Непонимание, омерзение, любопытство, отторжение и страх. Много раз — страх. Увы, на ПК нам не почувствовать того, что пережил Xbox-коллега ОМХ, когда сердечный ритм протагониста передавался ему умным джойстиком прямо в пальцы и далее. Но и без этого игра, плевать хотевшая на графические изыски, но умеющая в единственно нужный момент расфокусировать камеру или вздрогнуть, находит способы то вызвать натуральную тошноту, то штопором взбодрить надпочечники. Рассчитано все, даже адреналиновая ломка наступает одновременно с сюжетным затишьем. Call of Cthulhu веришь.

Стоит же вырваться из этого восхитительно мрачного тягучего марева расследования, ведущегося от лица повесившегося в бедламе детектива, как возвращаться назад и трудно, и... не хочется. Там было упоительно, но, вынырнув, видишь дрянные текстуры и убеждаешь себя, что причина именно в них. Но нет. Там элементарно страшно.

Р'Льех утонул

Что же еще выдергивает из этой жути обволакивающей достоверности? Даже на минимальной сложности нет никаких шансов пройти игру за один присест. Слишком часто (и чем дальше, тем чаще) приходится умирать и переигрывать, переигрывать заново одни и те же сцены. Невозможно угадать сразу последовательность действий, необходимых, к примеру, для бегства из гостиницы, когда люди-рыбы жаждут твоей крови. На третьей попытке отключаешь звук (чтобы не мешал! А это святотатство, здесь изумительный звук!), на восьмой задумываешься о том, чтобы скачать из Сети прохождение. Увы, сложность игры ее же и убивает: атмосфера рассеивается, отождествление с персонажем и понимание его мотивов улетучиваются, лезут мысли. «Что же он, дурила, тот тесак в подсобке не взял? Ну и что, что в кишках и кровище, зато сейчас я бы этих гадов развалил до седла, а потом взял бы пару шотганов и поговорил с Дагоном по-свойски!..»



■ Что же ты делаешь в задней комнате, милый? Любопытствую: кошка сдохла. Джек же покрепче кошки будет, только поселенел и качается.

Сила Call of Cthulhu в слабости ее героя. В его нервах, в его безумии, в его дезориентации. Ни к чему ей головоломки, совмещенные с беготней. Право же, ни к чему.

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

жанр	FPS (Fear Panic Scare)
платформа	PC (Windows2K/XP). Ранее игра вышла на Xbox (см. нашу рецензию в .EXE #02'06, стр. 66)
разработка	Headfirst Productions (www.headfirst.co.uk)
издание	Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)
дата релиза	19 марта 2006 г.
железо (минимальное)	Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 2,0 Гбайт на жестком диске

www.callofcthulhu.com

Не та **игра**

Если бы на месте Марио Пьюзо оказалась команда разработчиков The Godfather: The Game (TGTG в мире блеклых красок и двубортных пиджаков), «Крестный отец» увидел бы свет серой брошюркой соединенных двумя алюминиевыми скрепками дюжины листов. На титульной странице вместо кисти кукловода был бы изображен окровавленный обломок водопроводной трубы, а каждая глава начиналась с междометия; если бы на месте Марио Пьюзо оказалась команда разработчиков TGTG, на переднем форзаце «Крестного отца» была бы изображена мини-карта с отмеченными разноцветными «иксами» местами наиболее интересных событий, а на заднем — древо взаимоотношений всех персонажей (с пиктограммами, перечеркнутыми жирной красной линией).

THE GODFATHER: THE GAME

жанр	Экшен от третьего лица
платформа	PC, PS2, Xbox, PSP, Xbox 360
разработка	EA Redwood Shores (http://rwss.ea.com)
издание	Electronic Arts (www.eagames.com)
дата релиза	21 марта 2006 г.
железо	Pentium 4 1400+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 4,7 Гбайт на жестком диске

www.thegodfatherthegame.com

Это совершенно не означает, что самая причесанная EA-надежда коротка, вовсе нет! Дело в том, что за десятками игрочасов нескрываемым шрамом бледнеет девелоперская растерянность: ну что, что можно из этого выжать?! Здесь же материала — ноль, сплошной шлак! Ну да, шлак и есть.

Деревянные костюмы

В смысле, кое-как прикрученная к сюжету мифологизированная свадьба и отрезанная конская голова; а также пистолет в бачке, дон Корлеоне, спотыкающийся о фрукты; доверчивый Лука Брази, отправившийся на смертельное рандеву с мерзавцем Солоццо, и расправа с Пауло Гатто, и overcooking в крематории, и... Ну, и еще с десяток фантазий в том же духе — лицензированных, беспроигрышных, отсмотренных, вылизанных и в муках выплюнутых на игровой холст. За всем этим — немота. Яркие эпизоды кончаются, а персонажи, черт возьми, умирают насовсем — что совершенно противоречит всем мыслимым принципам играбельности. То, что выпадает в осадок, сгодилось бы для помпезных аркад середины девяностых — по сегодняшним меркам выжимки не хватит даже на полноценный эпизод. Отсюда — замечательные уловки, в свете последних монструозных достижений крупнейших студий особенно блистательные. Кастом-парад главного героя как ярчайший пример: первые два часа вполне могут уйти на прикладное гуманоид-моделирование, причем выбор болванок и трафаретов настолько огромен, что успешно блокирует естественное недоумение. В результате полноценным героем саги может стать как политкорректный





fat nigga с козлиной бородкой, так и совершенно уютно чувствующий себя в роли человека-с-битой лысеющий клерк (оба варианта — не крайности даже, а равноценные фигуры одного архетипического ряда).

Смысл манипуляций кристален: это такое вот нехитрое «погружение в мир», единственный, похоже, выход для изнуренных мозговыми штурмами дизайнеров («Самоидентификация? Вот вам! Подавитесь!..»). Что важнее всего — бы «фигачить» (или идиоматически-синонимичное, простите, «вешать люлей»). «Фигачить» — это вообще просто, эффектно и всегда в кассу. Это и точка «А», и точка «Б», и вектор между ними. Это вечный двигатель, в конце концов! Недаром первое, что совершает «сынок» (именно так), — это популистский вояж в мясную лавку, где ему приходиться ф. — на выбор — либо хозяина, либо интерьер (наибольший эффект дает, конечно же, разумная чные салоны. Ожидание смущения бессмысленно: для удобства и более тонкого оперирования над объектами наличествует «убедитель» — шкала морального состояния, где рисками отмечены «точка согласия» и «точка «все равно». Очень удобно, учитывая, что TGTG на пятьдесят процентов состоит из. Со временем по местоположению рисок можно за секунду определить необходимую пропорцию свингов, апперкотов и разбитых

Специфическое удовольствие от вождения сравнимо с путешествием внутри шара для боулинга. **Кегли-пешеходы нервничают и требуют остановиться.**

1 Полицейские ведут себя довольно интеллигентно. По-настоящему разозлить их можно только гибелью коллеги.

2 Жаль, что положительные эмоции у игры приходится почти выцарапывать — как здесь, объезжая окраины в надежде наткнуться на очередную засаду.

полуфабрикат подлежит апгрейду регулярно, в течение всей игры — для этого есть специальное меню. Там же можно со вкусом потратиться на, скажем, новые подтяжки или очки-«велосипед». После такого обучающий эпизод уже не кажется столь диким — в конце концов, Кровавое Умерщвление Родителя вариант не самый экспрессивный.

Шмяк, шмяк

Если бы на месте Марио Пьюзо оказалась команда разработчиков TGTG, самым популярным глаголом в книге стал комбинация); процесс, как откровенно признается игра, придется повторять постоянно.

То есть всегда: в самом дебюте TGTG рисует клан Корлеоне простой уличной шайкой, контролирующей пару магазинчиков и дешевых ресторанов. Дензнаки и могущество приходится зарабатывать в одиночку — грабежом и рэкетом (буквально). Масштаб беззакония остается неубедительно малодушным и после того, как под контроль берутся целые районы: даже будучи уважаемым капорегиме, «сынок» продолжает «бомбить» цветовитрин — в самом деле, полезно, если есть желание минимизировать усилия (желание обязательно появится: возможно, после первого же раза, возможно — после десятого, который будет в точности таким же, как и первые девять. И диалоги способствуют: «Плати, или я сломаю тебе ноги!» — «Ломай, я тебя не боюсь!»). При всем том игра неуклюжим голосом рэп-селебрити пытается мотивировать: «Не стоит убивать бизнесменов — это приведет к тому, что они перестанут платить». Действительно, чудовищная непрактичность.





3 «Оригинально добил поверженного? Получи бонус!» А кнопкой «V» здесь сворачивают шеи.

4 Подобные трюки требуют определенной сноровки и фантастического терпения. Заточенная под геймпад система управления в состоянии погасить слюнявыми пальцами любой запал.

Математическое переложение

Синие маячки основного сюжета очень быстро вызывают равнодушие: во-первых, мы все знаем (а, учитывая кондовый стиль повествования, ждать чего-то неожиданного и сочного попросту глупо), во-вторых, скомпонованы они на редкость неудобно. Нет, мы не против еще раз прошвырнуться через весь город, но только не потому, что об этом попросил сиплый голос в трубке. А сиплый голос просит — раз за разом, переставляя в своем вопросительно-повелительном сообщении названия улиц. Это отсутствие причин (а наступает момент, когда сам начинаешь объяснять себе тот или иной поворот колеса) усугубляется поистине титанических размеров межмиссионными cut-scenes. Режиссеры настолько уверены в неотразимости роликов, что заставляют всякий раз смотреть сомнительное cinema от начала до конца — и, поверьте, это вполне достаточная антипричина. Ненависть сценаристов к собственной работе распространяется еще дальше: все, что к сюжету не относится, находится с ним в колоссальном раздрае. Выбравшись из ТМ-колеи, герой оборачивается сущей шушерой: вышвыривает людей из авто, раздает взятки полисменам и зарабатывает натуральный (еще раз простите!) респект. Когда после налета на склад конкурирующей банды поперек экрана расплывается цифра в пятьдесят тысяч р., по телу пробегает дрожь. Нет, ну не может же быть, что все это всерьез.

Лучшее в игре — вязкие осады вражеских укрепрайонов. Один на три дюжины! **А если учесть еще забаррикадированные подъезды... Жаль только, что для виктории достаточно отыскать перепуганного менеджера.**

Белое на белом

В том, что после всего-всего в TGTG интересно играть, заслуги EA-сочинителей нет никакой — они-то как раз сделали все возможное, чтобы игроку было никак (сверхидея с полировкой черепа противника о ближайшую стену не в счет). Все крутится исключительно по инерции: виден общий замысел, проступают приблизительные контуры отдельных деталей — остальное додумывается, доделывается, дорисовывается на ходу. Приблизительная тональность: «получилось неважно, но вы же понимаете, что мы имели в виду». Разумеется, понимаем — как понимаем и то, почему необязательные задания вышли стократ интереснее основных. Брать чужое нехорошо, и неумелые оправдания тут совершенно бесполезны. Поймите, этой игре можно было бы простить многое, но они так и не отважились показать голову жеребца Хартума (в ролике — можно, уже не in-game, за такое не судят), это оказалось «слишком», о, это оказалось «невозможным» и «неправильным»; в качестве компенсации разрешено всего лишь расплескать мозги любого из горожан по бордюрному камню и послушать тему Нино Рота в главном меню (и еще в приблизительно тысяче мест). Вместа Хартума — таблица с регулируемыми показателями скорости, уровня стрельбы и здоровья; вместо Хартума — точечная охота по заказу; вместо Хартума — агент ФБР, живущий в церковном подвале. Это неравноценный обмен, из скольких бы строчек список ни состоял.

Как и все, из-за чего в TGTG интересно играть, он не имеет к The Godfather ни малейшего отношения.

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

CREDITS

креативный директор	Филлип Кэмпбелл (Phillip Campbell)
директор разработки	Мэттью Коупленд (Matthew Copeland)
арт-директор	Маргарет Фоули-Мове (Margareth Foley-Mauvais)
разработка моделей	Дженни Рай (Jenny Ruy)
музыкальное оформление	Кен Фелтон (Ken Felton)
диалоги	Андреа Пластас (Andrea Plastas)



Константа **Хаббла**

LOTR: The Battle for Middle-earth 2 была изготовлена из своей предшественницы старинным методом цыганской предпродажной подготовки: когда в лошадь вставляют соломинку и дуют всем табором, пока она не станет упитанной. После пары часов под седлом кобыла с племенного завода EA сильно сдувается.

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

жанр	Заурядная стратегия в реальном времени с басами
платформа	PC (Windows XP), Xbox 360
разработка и издание	Electronic Arts (www.ea.com)
издание в России	«Софт Клаб» (www.softclub.ru)
дата релиза	28 февраля 2006 г.
железо	Pentium 4 1600, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 6 Гбайт на жестком диске

www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2

Расширение играет с LOTR злую шутку: прежние достоинства растворяются. Раньше способность троллей выворачивать с корнем деревья и делать из них бейсбольные биты путем легкого постукивания по земле умиляла. Теперь, когда троллей стада, процесс докучает. Ну-ка быстро обвелись рамкой, пошли все в лес и наломали себе дубинок, толстопятые! Не до вас. В свалке даже такую изрядно веселящую специальную возможность нового мордорского штурмового тролля, как доминирование над вражеским троллем (в т.ч. над пещерным гоблинским), применять неудобно. Хорошо, что это легкое доминирование, а не бандаж с обвязыванием жертвы мышепассами.

Драконы как last resort Моргота и пр.

В соответствии с принципом «всего, да побольше» в игре имеет место инфляция powers; чтобы призвать на помощь всю честную компанию, нужно затягивать драку. Хочется; смотрите, какой line-up у гоблинов — стационарный змееголов (Wyrm), ктулхоид из Fellowship of the Ring (Watcher), Барлог и дракон-нелет. Возникает желание попросить AI-соперника призвать на праздник разрушения всех своих знаменитых приятелей разом.

Местные драконы суть и порождение той или иной power, и наемные герои, и обитатели конуры при цитадели. Нет только костяных драконов, зато появился турист — дракон залетный, делающий врагам кратковременное му на воротник и машущий нам хвостом. Дифференциации орлов не замечено. Хотя орлы бывают лысые, белого-





ловые, двухголовые (из Руна)... Впрочем, мы, скорее всего, забираемся в сиквел. Опасное занятие — Роджер Вилко за подобное отвечал перед трибуналом. На усмотрение «тройки» следует отдать и тех, кто сочинял режимы поведения отрядов. По два лишних нажатия на кнопки зараз. В атакующем режиме отряды бьют врага как следует и бегут за ним на его базу; в защитном — медленнее вывают из сражения, но вяло реагируют на атакующих.

Кольцо Всевластья объявляется в случайное время в случайном месте; кто успел, тот и съел — утащил кольцо в цитадель. Галадриэль менее зрелищна, чем обретший телесность Саурон, разбрасывающий палицей мелких человечков, как в кино. «Ха-ха-ха, у вас была бы королева, прекрасная и ужасная» — этого нет. Сухость, деловитость, дисциплинированность. Только что смерч гранд-дама пускает красивый.

Кто мы? — Мясо!

Единственная выигрышная черта второй «Битвы за Средиземье» — custom-герои. Планировать карьеру персонажа интересно: на каком уровне получит возможность сотрясать землю или совращать логова нейтральных монстриков на нашу сторону (небесспорное умение — на найм зверья в его обиталищах уходят command points).

При обвесе доспехами и оружием, а также при изменении цветовой гаммы исподнего герои себя оглядывают и похлопывают по бедрам, как будто это Barbie Fashion Designer. Если не считать тяжких раздумий о соответствии орнаментов на поножах эльфийской лучницы диадеме в ее волосах (ради справедливости: герой хорошо опознается и неплохо смотрится на поле боя), основной принцип сотворения рукодельного героя прост: побольше не требующих активации умений, максимум hit points. К черту волшебников, они худосочны; плюс проблема выцеливания жертвы, так как количество спеллов массового поражения ограничено. Несомненные герои из героев — это тролли у плохишей и гномы у кибальчишей. Мясистые! Самоделки работают на все силы добра или зла соответственно: крепенький гном-бутуз с почти шестью тысячами «хитов» становится прекрасным дополнением к астеническим эльфам, тролль (над каской блистают рога) трогательно опекает истеричных гоблинов.

Но на кой нам, г-да разработчики из EA Los Angeles, звания и награды за убийство тысячи гоблинов или двадцати троллей? Неужели вы не видели Age of Empires III, где за каждый выигранный «скирмиш» давался постоянный стартовый бонус? Жаль было разрешить игрокам прибавлять после успешного боя единичку к одному из геройских параметров?

У возведения микрорайона из жилищ и ферм есть положительная сторона, касающаяся гномов и гоблинов: **в шахты и туннели можно заскакивать — и выскакивать из другого конца.**

1 В нормальных условиях (в скирмише) от такого количества пущенных в чешуйчатое пузо метательных топориков дракон взорвался бы. Но это кампания. Велено лупить в логове.

2 Ничто в RTS не действует на нервы сильнее, чем обреченные на гибель мирные жители.





3 Бить корсаров — благое дело. Не поймите превратно. Корсар — он ведь, сука, морской варг, душегуб...

4 Интересно, насколько щупальца характерны для североевропейской традициии? Не состоял ли Дж.Р.Р.Т. в секретной переписке с Х.Ф.Л.?

Откусывайте голову и кланяйтесь

Морские дела печальны ввиду побочности. Авторы рисовали кораблики, старались... но большинство скирмиш-карт или не имеют воды, или она необязательна для победы. Вот остров с двумя стартовыми позициями, омываемый со всех сторон. При желании можно захватить shipyard и построить флот, но зачем?

Волшебникам (это istari? кто такой avatar? чей он?) доступно заклинание Polymorph. Конечно, будучи массового действия, оно называется Call the Herd. Но проявление даже умеренной фантазии искренне радует.

Это невыгодно, даже специальные корабли не способны стрелять далеко вглубь суши. Куда удобнее бежать на врага напрямик, занеся что-нибудь над головой.

Все это тем более удивительно, что карты для разовых сражений рисовались заново; позитив здесь только в более смелом использовании исторических объектов Средиземья — но если в Минас-Тирите можно запереться и гадить на головы оркам с нуменорской вертолетной площадки, то эльфийские древесные небоскребы Лориена суть лишь декорации.

Кампания исполнена стандартным образом. В каждой миссии — guest star. Ай, из-под земли вылез Wyrm! Эльфы верещат. Ой, из-подо льда выскочил The Watcher! Все в ужасе. Умбарские корсары в Серой Гавани! Мочи корсаров! Тролли топчутся по мосткам Озерного Города!.. Похоже на к/ф «Терминатор-3»: всем, кто остался играть, ужасно неловко — насколько это применимо к мультяшкам. Сплошные «Эээ...», несмотря на потенциальный пафос: эльфы и гномы делают грязную работу на Восточном (Северном) фронте, несправедливо затененные высадкой Фродо с Сэмом в Мордормандии.

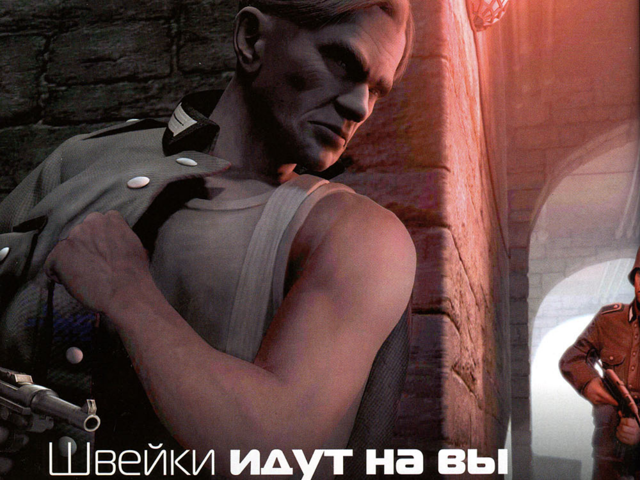
Достоинство (в ед.ч.) режима War of the Ring — сохранение героями набранного в сражениях опыта. Стратегическая составляющая — строительство сооружений для обеспечения стартового преимущества в сражении в виде крепости или нескольких юнитов, плюс бонусы а-ля Risk за объединение под своей властью Praвaниона или Арнора. Обретение Кольца — дело внутримиссионное (многократное) и на глобальном уровне не проявляется.

Чем EA LA занималась полтора года? Ресурсы ведь неограниченные, можно было сделать... чуть больше, да. В детстве, рассматривая воспроизведенный в книге советский плакат времен Великой Отечественной, порицавший нацистский суд над Георгием Димитровым, я недоумевал: почему Димитров не схватил Геринга и не откусил ему голову? Дело было в том, что для отображения величия вождя болгарских коммунистов советские плакатные мастера придали Димитрову кингконговские размеры. Но EA не Г. Д., она и есть Кинг-Конг и может распылить обвинения хулителей, выпуская игры, соответствующие ее возможностям. Однако средства идут в PR-службу и тратятся на предрелизное, в несколько приемов разжевывание нюансов. Brain-dead siff-ma propaganda, вот как это называется (спасибо, м-р Мак-Дэйд).

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

CREDITS

исполнительный продюсер	**Майк Вёрдью (Mike Verdu)**
ведущий дизайнер	**Джейсон Бендер (Jason Bender)**
ведущий программист	**Мартин Хоффисоммер (Martin Hoffesommer)**
арт-директор	**Мэтт Дж. Бриттон (Matt J. Britton)**
аудио-директор	**Микал Педриана (Mical Pedriana)**



Швейки **идут на вы**

Эту роскошную военно-полевую сказку надо рассказывать в гимнастерке с тринадцатью пулевыми ранениями в области сердца, обернув лысу голову флагом со свастикой. Нарезая колбасу аккуратными масляными кружочками, следует невзначай заметить, что вот этой самой лопатой ты освежевал немецкого генерала, всех его штабистов и половину публичного дома в Антверпене. Затем ностальгически смахнуть слезу ластой. Какое было время!

COMMANDOS: STRIKE FORCE

жанр	Былинный FPS на тему Второй мировой
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PS2
разработка	Pyro Studios (www.pyrostudios.com)
издание	Eidos (www.eidos.com)
издание в России	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	4 апреля 2006 г.
железо	Pentium III 1000+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

www.commandosstrikeforce.com

Владелец коробочки Commandos: Strike Force (CSF по Марселю Прусту) обязан виртуозно владеть одесским чувством юмора — иначе несдобровать. Огневые шпанские доны напороли в своей первой FPS премиальную порцию несусветной чуши — на лютую зависть Call of Duty и Medal of Honor, коим такой раблезианский бедлам в меду не являлся даже в минуты высочайшего просветления. Руки разводятся сами собой: крепка мадридская конопля.

Вторжение

Победительная интрига CSF заключается в авторском дерзновении увязать сюжетом воедино кучку возмутительно разношерстных карт, деланных нескрываемо разными людьми под непересекающиеся геймплей-стили. Судьбу проекта могло спасти знакомство с классическим телемылом восточного блока в лице «Тридцати случаев майора Зеемана», но, увы, национальное королевское (франкистское) телевидение не о том. Но это же не повод обвинять во взрыве союзного самолета и сдаче французского Сопротивления советского офицера, не так ли? Ну и, разумеется, на сцену тут и там вламываются умыкнутые Рейхом религиозные реликвии, прототипы атомного оружия, бородатые русские дедки с берданками и раненые галльские партизаны, которым вынь да положь главврача занятой фашистами больницы. Мы с умными лицами пережевываем эту исступленную ботву и вежливо просим добавки — потому что виды местами очень неплохи, садить по гадам из





слонобойки все еще весело, а в игривой склонности нашего полковника к переодеваниям (в фашистскую форму, Зед!) нам видится фрейдистский подтекст. Навстречу Commandos: Strike Force мы выходим хоть и с фигой в кармане, но в кепке и с широкой московской улыбкой. Миндальничаем.

Потреатизм калеки

Лошадка FPS-геймплея не вынесет троих — это было ботает в полном единении с окружающей средой; второй по возможности дистанционно ее корректирует; и лишь последний косит в упор с плеча, а точнее, с двух — причудливая режиссерская фантазия разрешает Берету работать по-македонски парой обязательно одинаковых «стволов». К подобному варварскому поведению, заметим, не готова даже опустившаяся на карачки ради легкого флирта с пубертатом

Снайпер блистает в руинах. Хочется, чтобы перемолотый снарядами город уходил за горизонт, фашисты патрулировали районы и разбивали бивуаки, а маленький англичанин с винтовкой делал одиночный выстрел в голову под фуражкой и молчаливо терялся в лабиринте битого кирпича и поваленных стен в ожидании следующей жертвы. Стрелять фрицев куропатками, когда они стаей несутся по пустынной улице,

Карты — от пятиминутных до часовых. Трехуровневая эскапада Шпиона в оккупированном французском городке — лучшее выступление новых «Коммандос».

1 Под лопаткой у Гюнтера что-то отчаянно зачесалось...

2 Восторг от чисто снайперского уровня портит все тот же туповатый в своей проницательности AI.

понятно еще по пресс-бете. Урезанной до костяка зондер-команде союзных костоломов приходится чередоваться в подходах к станку — роли слишком специфичны, чтобы одна и та же карта удовлетворила уникальным особенностям каждого. Шпион орудует удавкой, чпокает из пистолета с глушителем и отчаянно рядится; Снайпер мечет ножи и занимается упокоением гвардейцев фюрера на дальних дистанциях; Зелберет ожидаемо палит из всего любого и рубит глотки метровым тесаком. Один ра-

вселенная Commandos, и за излишнюю твердолобость Зеленому достается меньше всего заданий плюс образ покусанной сомнениями гориллы. «Почему Шпион похож на немца, переодевается немцем и говорит с немцами по-немецки?» — мучительно морщит фронтальную броню науськиваемый сценаристом Берет. Ответ на этот страшный вопрос — гарантируем — заставит полировать глаза зеленым чаем. Не привиделось ли? Ни в коем случае! Ищите брови на затылке.

— примитивно, пошло. В итоге дизайнеры выдавили из себя лишь один достойный упоминания снайперский уровень на всю игру, и мы с удовольствием превратили бы его в самостоятельный проект. Sniper Elite — чем не подходящее название?

Испанский анабасис

И только шпионские похождения украшают CSF с эталонно-хронометрическим постоянством. Не в последнюю очередь — благодаря собственному клоунскому идиотизму. Юмор здесь вы-





3 Пламенный привет строителей коммунизма немецко-фашистскому игу!

4 Фашисты, одно слово! Идея спрыгнуть к пулемету и прокрутить фрицам свежий диск, к сожалению, не срабатывает. Здравствуй, мир пошлых скриптов.

нужденно ситуативный, основывается на многочисленных AI-допущениях, несовершенстве игрового кода и общей фантасмагоричности ситуации, когда храбрый мышцей и нордический профилем одиночка держит в идиотах целый Рейх. Уже невинный променад по вражескому стану превращается в адскую головную боль для дизайнеров. Вместо накатанного многими поколениями FPS ской формы (посредством секирбашки, разумеется), что гарантирует беспрепятственное передвижение среди деловито снующих по марионеточным рельсам гитлеровцев. В премиальных традициях абсурдистского жанра кадр с насупленным часовым, за спиной которого творится вырезание целой дивизии, — абсолютная норма для CSF. Зато можно артистом Кадочниковым влезть в окно к генерафий в красивой черной форме на фоне заката (с угнанным грузовиком или пытаемым партизаном... нет, Марта, на дыбе вовсе не я) портят многоголовые условности работы испанских зодчих. С их неразумной руки дети Рейха хребтом чувствуют вытянутый из прически пистолет — и мгновенно отвечают ураганным огнем. С тем же необъяснимым фатализмом наш настоящий полковник теряет между миссиями нажитую тяжкими трудами униформу. Да, балансировка карт, мы понимать.

Управление сразу двумя персонажами под шквальным огнем — дело совершенно безнадежное. **Покинутый нашим духом герой застывает в беспомощном оцепенении лоботомированной обезьяной.**

алгоритма беги-стреляй-умри недругам требуется новое поведение, серьезное моделирование тыловой жизни. То есть полномасштабный блицкриг в сферу влияния Thief: The Dark Project. К чему выросшая на скриптах Pyro оказалась не готова.

В результате у Шпиона собственное комедийное шоу, упрощенное на девять десятых и вусмерть заскриптованное представление для удавки и пистолета. Почти каждый раз задача сводится к выслеживанию и отнятию гестаповралу Барнету, подсмотреть в замочную скважину, как нацистские офицеры забавляются в кабаре (не возбуждайтесь: целомудренно), важно промаршировать по живописному перрону рядом с составом под парами или выстроить небольшую шеренгу из окрестных автоматчиков и устроить им командирский разнос. Главное — не заглядывать в лицо, ибо пакостники подозрительны и готовы признать в залетном гестаповце красу и гордость английских спецслужб. Идиллию фото-

Старые новые муки

В финале затея мультиперсонажного FPS задвинута под стол как можно дальше — не получилось. И не получится, пока каждая миссия моделируется древними, как десять заповедей, средствами скриптового террора под конкретного героя с набором специфических возможностей. Strike Force обернулась сборником фельетонов, остроумных и не очень, скомпилированным не слишком усердным издателем. Привлекательная обложка и скромная толщина делают игру удобоваримой, но не больше. А Pyro заслуживает иной участи.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

CREDITS

идея	Игнасио Перес (Ignacio Perez)
ведущий дизайнер	Жорже Розадо де Альваро (Jorge Rosado de Alvaro)
ведущий программист	Виктор Мендилюци Жиль де Сагредо (Victor Mendiluce Gil de Sagredo)
арт-директор	Франциско Хавьер Солер Фас (Francisco Javier Soler Fas)



Яблочная кожура

Если выволочь на площадь трехколесный велосипед с розовыми кисточками и гуделкой в виде слоненка, собрать вокруг себя хоть небольшую, но толпу и начать этот самый велосипед обличать, вздымая руки горе и восклицая: «Ну какой же это мотоцикл?! Вот «Харлей» — это да! А тут ни хромированного карбюратора, ни седельных сумок! Это кем же надо быть, чтобы вывести корову на колесиках?! Да такую, что ни молока от нее, ни телят лобастеньких, ни говядины?!», то можно почувствовать себя идиотом.

TYCOON CITY: NEW YORK

жанр	Бизнес-симулятор города
платформа	PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)
разработка	Deep Red Games (www.deep.co.uk)
изданние	Atari (www.atari.com)
дата релиза	24 февраля 2006 г.
железо	Pentium 4 1800, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 с 64 Мбайт ОЗУ

www.atari.com/tycooncity

А куда деваться? Природная незлобивость требует признать, что Tycoon City: New York (далее TCNY) проходит по разряду даже не «Лего», а целлулоидных кубиков «от полугода до трех, если ваш ребенок тупой».

Детские кубики

И на этом вроде бы всё, можно хвалить за сочные цвета при отсутствии ядовитых красителей и мягко пенять за неснятую фасочку, которой карапуз может поранить слизистую, когда потянет кубик в ротик или куда там ему захочется его засунуть. Но. Каллиграфы из Deep Red Games, понукаемые Atari, по соображениям, должно быть, эстетического порядка, написали на коробке волшебное слово «tycoon». А раз так, то не извольте забыть, что noblesse oblige, а иначе охнуть не успеем, как окажемся по колено в конфитюре из каких-нибудь Barbie Room-ути-пути.

Есть некоторая изначальная червоточинка в самой идее — строить город, который и так есть. Полной свободы игроку давать никак нельзя, а то вдруг он вместо NY соорудит LA, а то и вовсе Конотоп. Логично? Да, и вот одна за другой начинают падать решетки. Не может быть Большого яблока без встречающий мэйфлауэры Зеленой Дамы. Трах! Ржавые зубья высекают искры из пола, а нам никогда уже не поставить на Либерти-айленде Колосса Родосского или памятник Гагарину и не посмеяться над капитанами, что кинутся разыскивать топоры под компасами. Авеню должна пересекаться со стрит и непременно под прямым углом.







Тресь! Весь асфальт укатан без нашего участия, не лезьте с теодолитами и солярку из катка слейте — не понадобится. Всякий знает, что, прежде чем вывезти золото из Федерального резервного банка, надо сперва взорвать линию метро возле Пятой авеню. А ну как мы о ней забудем? Бабах! Под землю тоже не пускают. Все долженствующие выходы из метро и так имеются. Водопровод? Все нормально, воды в кранах хватает и без нас, но ни напора добавить, ни выпить

Увеличьте рентабельность бизнеса путем расширения зоны влияния (повесьте вывеску), разнообразия услуг (поставьте перед входом автомат с газировкой) и привлекательности заведения (вазон с анютиными глазками на крышу). И перестаньте накручивать ручку «Феликса» — неуместно.

Цветочные клумбы

Что же остается, когда ничего нельзя? Высаживать грядки из ботиночных коробок домов и украшать их в меру ного афроньюйоркца, для красоты и комфорта... Про портрет и впрямь не забудьте — полезная вещь! Иначе можно остолбенеть, расставляя клумбы и клоунов в Центральном парке. А так посмотришь ему в глаза, вздохнешь — и полегчает.

Нет, некоторое очарование есть и в сущем: были пустыри, а стали кварталы, зазеленело все, замигало, опять же негр с портрета смотрит ласково. Тем более что город-то населен! Человечки шныряют, и не абы как

Вне Нью-Йорка жизни нет. Мосты уходят в никуда, вместо Нью-Джерси — дикая степь.

1 Хороша! Даже как-то неловко раскидывать у ее подножья бассейны и клоунов. Но надо — а то подсуетятся конкуренты.

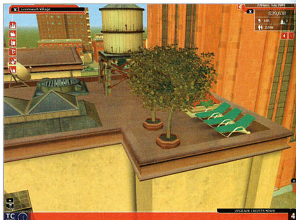
2 Мимы в обличье статуи Свободы вызывают непонятную, но бурную реакцию прохожих. Кривляки то ли поклоняются зеленоликому молчуну в простыне, то ли издеваются над ним.

ее всю не выйдет. Электричество? Как-никак перед нами город, в котором не бывает ночи. Лишнее это, котята, ограничьтесь «мяу»...

Раз мы избавлены от комунального хозяйства и иже с ним, то, наверное, вакуум сполна заполнен ароматизированной серой желчью и кровью бизнеса и финансовых махинаций? А то! Сложнейшая бизнес-модель: на постройку домиков нужны деньги, а готовые домики капают зелеными циферками дохода. Хочется, чтобы циферки сочились гуще? — фантазии и накопленных очков апгрейда — якобы в бизнес-целях, а на деле, чтобы хоть чем-то заняться, пока соберется сумма на строительство следующего жилого дома или кафетерия, который с виду такая же хрущоба, но в нем никто не живет, только пьет горячее дюжина человек, вероятно, отпугивая возможных жильцов оставшихся пяти этажей. Накопятся денежки — построим панк-клуб с прожекторами и большой офисный центр. А на крышах установим кондиционеры и портрет неизвесткие, а каждый со своими предпочтениями и запросами, и каждого надо осчастливить. Одним социализации не хватает, другим штанцы модные негде прикупить, а иные и вовсе — книжку хотят в руках подержать или даже рюмашку пропустить. Счастливые человечки пляшут в палисадниках под музыку, массово гуляют во время массовых гуляний и шествуют в шествиях.

Говорят, Нью-Йорк — первейшее место по числу самоубийств. Потаенный смысл TCNY как раз в этом: постро-





3 Здесь продают компьютерные игры! Кстати, обратите внимание на рекламу LG на крыше такси.

4 Ньюйоркцы любят крыши. Нет, не плеваться сверху в прохожих, а лежать в шезлонгах под успокаивающее гудение вентиляторов и кондиционеров. Обихоженнная крыша заметно увеличивает привлекательность строения — и выгоду от него.

ить не город как совокупность бетона, асфальта и выхлопных газов, а Урбанистическое Счастье. Это здорово, однако, как ни стыдно в этом сознаваться, чертовски скучно, ведь средства его, счастья, достижения так скудны...

В свете изложенного не будет сюрпризом, что самая занимательная часть любого тайкуна — свободное строительство, не связанное сюжетными рамками, — в TCNY абсолютно неиграбельна. Достижение благолепия в отдельно взятом Манхэттене — крайне благородная цель. Но

Этому городу здорово не хватает робота-монстра **из Incredibles и SimCity!**

ее нет. А есть пустой город, застраиваемый домиками наперегонки с AI-конкурентами. Принадлежащее им можно покупать, свое продавать. Медленные шашки.

Играбельна (в первые два часа) кампания. Компьютер бросает нам череду вызовов, которые надлежит принять и... построить домики и оснастить их козырьками от солнца и световыми люками. Неважно для чего: чтобы заработать, подготовить улицу к шествию, удовлетворить нужды студентов или осчастливить женщин-музыкантов — ответ один. Разве что иногда домики приходится ставить не на первом попавшемся месте, а где велено. Сложность задач постепенно растет, а сложность их выполнения — нет.

Выполняя особые задания, можно накопить некие призовые (Landmark Bonds) — чтобы получить разрешение на превращение огороженного пустыря в достопримечательность. Не произвольную, конечно, а положенную, согласно истории и географии NY.

Мертвые кролики

При первом знакомстве кажется, что родословная TCNY ясна: SimCity — папа, Sims — мама. Только вот природа отдохнула на отпрыске гениев. Слишком уж мало в игре от обоих псевдородителей. Исчезающе мало. Отнюдь не тот случай, когда пытались вывести крепкого и спокойного мула, а получили вздорного и хилого лошака. Попытка скрестить городской тайкун с социосимулятором не провалилась. Ее просто не было.

Еще один аспект: мы строим Нью-Йорк, а не какой-нибудь Спрингфилд. При строжайшем соблюдении планировки улиц и непременном наличии основных достопримечательностей напрочь отсутствует очень важная штука. Атмосфера. Легенды и штампы. Общеизвестные заблуждения и секреты, ведомые только аборигенам, ау! Главный город Земли абсолютно лишен индивидуальности. Да, узнаваемые контуры, небоскребы, как на открытках, но это еще не Нью-Йорк. Это дико, но в саундтреке нет Фрэнка Синатры с Той Самой Песней! Летающая камера никогда, ни при каком приближении, не покажет мертвых кроликов на церковной ограде. Белые по ночам прохаживаются по Гарлему, будто они в Бостоне, а в Бронксе брюнетов столько же, сколько блондинов и фиолетововолосых (порка мадонна, это не Бронкс, а тухес!). Машины есть, а проблем с парковкой нет. Есть и такси, но никогда больше двух зараз, никаких желтых ковров возле Madison Cube (тьфу, пока еще Square) Garden. Нет даже клерков — в костюмах с галстуками и в кроссовках.

А вы говорите, сленг...

ВЕНИАМИН.ШЕХТМАН

CREDITS

продюсер	**Сигги Коэл (Siggi Koegl)**
главный программист	**Ян Ричардсон (Jan Richardson)**
главный дизайнер	**Джон Лоу (Jon Low)**
музыка	**Энди Капло (Andy Caploe)**



Сделай мне больно, **Тони**

Йоу, да это же Тони! Ах, Тони, ты великолепен! Тони, ты такой уникальный! Тони, я без ума от твоих трюков! Тони, с тобой так интересно! Тони, моя дочь любит тебя! Тони, ей два года, и у нее уже есть татуировка с твоим именем и скейтборд! Тони, я обожаю все, что ты делаешь, ты такой клевый и ммм... экстремальный! Тони, я вставил подшипник из твоей доски вместо переднего зуба! Разреши мне щелкнуться с тобой! Это твои друзья? Я уже люблю их.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

жанр	Экстремальный скейтбайкинг
платформа	PC (Windows XP), PS2
разработка	Neversoft Entertainment (www.neversoft.com)
издание	Aspyr Media (www.aspyr.com)
издание в России	«Бука» (www.buka.ru)
дата релиза	15 февраля 2006 г.
железо	Pentium III 1200+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ и поддержкой DirectX 9.0c, 3,5 Гбайт на жестком диске, настоятельно рекомендуется джойстик

www.aspyr.com/games.php/pc/thaw

Каждый, кто хотя бы раз в жизни лобзал полированный мрамор Поклонной горы, завидует Тони. Ведь он такой прикольный — вон уже какой дядька, а все прыгает по фанерным рампам вот в таких наколенниках поверх спортивной сухости ног! Так легко, будто родился кентавром: человек сверху и кусок пластика на колесах ближе к земле. А еще он не вылазит из самых прогрессивных ТВ-каналов, где экстремально катается по гнутым доскам, и очень часто украшает анимации моего телефона. Я, кстати, могу скачать их совершенно бесплатно — всего-то отослав 50 эсэмэсок на простой номер. Как бы я хотел быть в эти моменты Тони! Ведь тогда заставка моего мобильника показывала бы меня самого!! Но у Neversoft Entertainment, что без устали печется о душевном цветении своей паствы, тоже немало отличных идей. Из свеженького: она собрала лишние копии прошлой части игры о скейтах и рампах, поновому их упаковала и продала нам! Само собой разумеется, я взял пару — себе и дочке. Там же есть Тони!

Who Do You Want to Be

Коробка, гордящаяся рейтингами для продвинутых Blood, Crude Humor, Language, Suggestive Themes и Violence, как нельзя лучше подходит к нашему с Тони стилю. Ведь быть в стороне от мейнстрима, на кулаках со всем и вся — метить памятники архитектуры логотипами родных трущоб, бить досками прохожих и носить джинсы, состоящие из одних лишь швов, — это экстремально. Даже в нашем маленьком городке любая забытая урна гордится своей





неповторимой росписью, что уж говорить о создателях Tony Hawk's American Wasteland (THAW, как пишем мы на заборах). Уж кто-кто, а эти парни знают, как быть крутыми! Само собой, они тоже хотят быть Тони. Это, оказывается, непросто, но можно. Нужно заставлять себя делать прически, чаще менять шмотки, закупаться дизайнерскими бордами, всем ветрам — свободный и ничем не ограниченный. No levels, и это чистая правда, и No load times. Но при этом от его давящей микроскопичности непроизвольно вжимается голова в плечи. Гигантский размах игрового мира и гулливеровская бесконечность действий остались где-то за бортом — не влезли на пять THAW-дисков. Парочка задорно ухает и бьет себя в плесканные по мостовым, заплатят за примитивное скок-скок-представленье. Магазины, не поверите, дозволяют тратить напрыганное...

Итак, с упрятанным на черепаший манер жалом, я покоряю этот безудержный потемкинский простор. А на упаковке дописываю: No gameplay. Ох, не всякая птица долетит до середины игры и обнаружит загрузочные тоннели в

Играя онлайн, вы, само собой, кроме стандартных скейтеров, можете выбрать звезд: самого Тони или какого-нибудь Бэма Марджере. На уровне будет еще паратройка Тони, не волнуйтесь.

1 THAW — симулятор стритфайтинга? А вот и нет, это мы прогрессивными методами зарабатываем на новую доску.

2 У парня очевидные проблемы со здоровьем: руки не держат руль, ноги запутались в велосипедной цепи, и все равно он, бедняга, тщится выправить трюк во славу Тони.

принимать участие в подпольных соревнованиях, прыгать по перилам, нагонять страху на богатеньких, их мать, кинозвезд, общаться с красноволосыми пирсингованными тетками. Главное — делать это равнодушно, с налетом безразличия на лице. И без единой мысли в засаженной буйными дредами головушке.

Для перевоплощения в Тони нам отведен рай скейтеров, почти честный (для рядового жителя нашей глубинки) Лос-Анджелес. Как и пророчили, тотально открытый грудь в заголовках на обороте коробки, но в непосредственном процессе покатушек участвовать наотрез отказывается, — отныне круговая улица размером три на три метра моя новая сестра. Холодная и бездушная дура с чудовищным количеством скругленных форм и арматурных заграждений, она будет учить прыгать группу сюжетных остолопов настолько экстремальной наружности, что шоу вот-вот грозит свериться в плохую клоунаду. Одинаковые незапоминающиеся бродяги, жиденько рас- смежные локации. А кататься неделю на одной и той же рампе, пронзительно гукая, радуясь новым трюкам, можем лишь мы с дочкой. И с Тони, конечно!

Gravedancer

Эта игра делает меня лучше. Тони, я меняюсь благодаря тебе! Кто бы мог подумать, что нажимать одновременно три кнопки джойстика, до боли в запястье вывернув руку, трогать четвертую, пугливо креня при этом рукоятку, так приятно. Я стал терпимее, ведь я повторяю задания по несколь-





3 Вам говорили, что THAW — симулятор? Разумеется. Смотрите, как красиво мы карабкаемся по отвесной стене с плавным заходом на крышу.

4 Забив охранника Бена Хуфлека, мы получаем радостное сообщение «GOTCHA!». Прочим — плевать.

ку раз. Злодейка судьба не сотворила меня сороконогом, и иногда для успешного маневра не достает завалящего восьмого пальца.

Пока я не научился делать все твои трюки, скейтер, что поселился в моем мониторе, частенько скребет зубами дорогой голливудский асфальт. Однако местное население ничего такого не замечает — их вообще нельзя ударить, задеть, свалить с ног или просто развести на пару тройку анекдотов. Это и правильно, все-

И резво выстукиваем на клавишах заученный мотив: прыжок-поворот-стойка. Или просто разбиваем бомжу голову доской и чистим карманы. Тони, это движение для motion capture записывали с тобой? Интересно, а прически ты тоже сам отбирал? За них отдельное спасибо. Жаль, что с нами уже нет бабушки Агаты — ведь она так любила «ирокезы»! Вид афроамериканца с фиолетовыми иглами на голове, оседлавшего двухколесное чудище, — это вам не прими-

устояли перед твоим замечательным велосипедом, нарисовав себе такой же. Скопировали граффити, но не сумели украсть такой прекрасный сюжет: курсировать от одного крутого чувака к другому и делать трюки в обмен на бабки.

А графика! Спрайтовые волосы, квадратные штаны и зернистые текстуры — я могу быть свидетелем, это твое изобретение, только скажи! Я же люблю тебя Тони, я твой с потрохами! Мы в одной связке!

Разрекламированная физическая модель летит к чертям, если ваш скейт (велосипед) окажется при падении на неровной поверхности. **При попытке встать персонаж снова (и снова, и снова) валится.**

таки не на родной улице, где соседские жирдяи всех полов смеются и показывают пальцем, тут Америка, все по-другому. Даже деньги приходится зарабатывать клево. У бездомных. Подходим, накрываемся сверху и снизу рамками cutscene и натурально ведем диалог согласно правилам уличного этикета:

— Йоу, скейтер, крутани-ка бэк-флип за двадцатку.

— Не вопрос, засекай время, хрыч.

тивное афро и мятый «Форд». Это вам почти fresh art.

Vendetta

Дочура предлагает тебе, Тони, подать в суд на Rockstar North. И, знаешь, я, наверное, соглашусь с ней. Это модно, да и акт изъятия чужой интеллектуальной собственности налицо. Откуда, думаешь, они взяли «свободу действия»? Все эти барахолки, парикмахерские, салоны татуировок? Ну ведь не сами же придумали! Они не

Teenagers From Mars

После самую малость затянутого вступления перейдем, пожалуй, к игре. Перед нами самая самовлюбленная и бессмысленная КИ наших дней. Погружение в себя — двухсотпроцентное. Если вы не обладаете чудовищных размеров бейсболкой Philadelphia 76ers, мешковатым балахоном и джинсами с одной подвернутой штаниной, путаете BMX с ОМХ, не носите в ушах «трубы», а голова вашей подруги не выкрашена в зелено-красно-желтое, — она вас не заметит. После двух-трех вялых попыток подружиться с THAW ваше нервное подрагивание отразится в стеклянных глазах игропроцесса. Впереди у игры — бесконечность. No levels. No load times.

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

CREDITS

разработка
Кристина Адельмайер (Kristina Adelmeyer),
Нассим Айт-Каси (Nassim Ait-Kaci),
Рон Альперт (Ron Alpert),
Джон Бэйли (Jon Bailey)

программирование
Крис Эшбот (Chris Ashbaught),
Юнг-Ло Чанг (Yung-Lo Chang),
Трэвис Чен (Travis Chen),
Лиса Эдмисон (Lisa Edmison)

дизайн уровней
Брайан Уормак (Brian Warmack),
Крис Гленн (Chris Glenn),
Крис Рош (Chris Rausch),
Кори Пелтон (Corey Pelton)

Система Уорделла

Кхгм! Что же меня не устраивало в первой Galactic Civilizations? Отсутствие возможности самостоятельно проектировать корабли — раз. Аскетичный внешний вид — два. Остальное несущественно, включая подбор инопланетян — всё гуманоиды да гуманоиды. Galactic Civilizations II идет навстречу даже самым мелочным и вздорным пожеланиям: получите, други, инсектоидов и Iconians, скраденных м-ром Уорделлом из его любимого сериала. Об основных запросах игроков и говорить нечего — перевыполнены!

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS («КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ-2»)

жанр	Наше новое 4X-всё
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Stardock Interactive (www.stardock.com)
издание в России	snowball.ru и «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	21 февраля 2006 г.
железо (минимум)	Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 1,1 Гбайт на жестком диске



www.galciv2.com

Брэд Уорделл, GC-творец, — крайне симпатичный персонаж и светлое пятно на мрачном индустриальном фоне (см. рубрику Credits!). Потому что и собственник, и управляющий Stardock, классический капиталист, знающий цену трудовому доллару и не брезгующий помимо игр заниматься Windows-твикерами. Рациональный капиталист: к чему ломать то, что не сломано? Ресурсы Stardock ограничены, и все хорошее из первой GalCiv переехало во вторую с минимальными изменениями. Да, включая пресловутую двухголовую белку и тексты большими кусками. Брэд в февральском интервью не врал; он выполняет обещания.

Мелиорируй тайлы!

По большому счету, начав партию в GalCiv II, вы на первых порах не заметите изменений в собственно геймплее (про внешность игры можно высказаться кратко: она радует; прямо как stellar cartography room, которую вы могли видеть в Elite Force II; и торговые маршруты очень хорошо просматриваются). Производство кораблей выкручивается на максимум для кратковременной и бешеной экспансии, столбятся космические ресурсы и планеты, на которых мы знакомимся с тайлами (повторно — они уже были в MOO3, любимой игре Ашота Валерьевича). GalCiv II — очень приятная вещь. Во-первых, все любят бонусы к производству, науке или сельскому хозяйству. Во-вторых, получив восьмикратное умножение индустрии, некоторые бросаются строить все подряд, а когда выясняют, что для галактических чудес и даже для уникальных товаров нужны «слоты», — грызут локти. Сносить всегда неприятно, но приходится — на forge world иногда бывает прискорбно



1



2

мало места в силу низкого класса планеты. Специализация на марше! К счастью, многие сооружения являются апгрейдами других. Что ценно, самостоятельно становящимися в очередь на производство: микроменеджмент посажен на цепь правильной длины.

Utopia Planitia

Конструктор кораблей превосходит ожидания: мы были согласны и просто на размещение в готовых корпусах нужного оружия и оборудования, а здесь пиршество для глаз: звездолеты собираются из набора легоподобных деталей, к каждой из которых можно крепить другие детали, и, более того, поворачивать в разных плоскостях участки, на которые они крепятся, и развешивать по своему усмотрению двигатели, рэйлганы, лазеры и разноцветные мигающие огоньки. Впрочем, у ненаделенных воображением игроков в итоге всегда получается «Энтерпрайз»... Кораблик во всех подробностях показан на стратегической карте, и по осуществлении апгрейдов в полете (в сериалах такое бывает) хорошо видно, что плазменные пушки переехали с брюха на спину. При изобилии нуждающихся в усовершенствовании кораблей и склеротических наклонностях игрока — очень полезно.

Апгрейды за один ход и некоторую сумму денег ставят человека в выигрышное положение по сравнению с AI; причина — схема «камень-ножницы-бумага». Контролируемые компьютером расы предпочитают рисовать большое количество ЛА по одному лекалу. Скажем, ракеты и броня; подстроиться (самые продвинутые лучи и point defense) легко. Противник реагирует: лазеры последней модели и защитные поля. Но не всегда толково, однако, во-первых, это исправится патчами, во-вторых, попытки двух человечков предугадать оружейно-защитные предпочтения противника через ход — это будет нечто. Но потом, потом. Именно для получения обновлений, которых будет много, для гамма-тестеров (нас с вами) и предусмотрена возможность легализовать свой любимый варез: купить серийный номер.

Битва при Коррино

Если о проектировании кораблей многое было известно заранее, то организация флотов — сюрприз, и приятнейший. Все очень просто: ограничено не общее количество кораблей империи (каковое привычно ущемлено расходами на их содержание), а число кораблей в отдельно взятом флоте, который, как и положено боевому соединению, вступает в драку целиком. Охотиться стаями — продуктивно; logistics, развитие которой медленно увеличивает предельный размер эскадры, — очень важная наука; ворочать крупными флотами вместо отдельных кораблей легко и приятно.

Гениальная вещь — battle viewer. Признаюсь, до знакомства с игрой идея бездеятельного созерцания эскад-

Одна из новых мелочей: показывается не только текущий морально-нравственный alignment других рас, но и весь список причин, по которым они нас любят-не любят.

1 Что очень характерно, все ракеты, снаряды и лучи, а также соответствующие защитные средства, используемые в сражении, выглядят по-разному, и после пары-тройки партий в GC2 вооружение кораблей соперника определяется «на глаз».

2 New look игры хочется хвалить еще и еще: поврежденные корабли тянут за собой дымный след, прямо как таратайки каких-нибудь Пожирателей.





3 Даже скучные заседания Совета объединенных планет (DOOP) обыгрывают разные названия, знакомые по знаменитым кинематографическим intellectual properties.

4 Малые народы обзавелись портретами, что не мешает им по-прежнему являться нашими лучшими торговыми партнерами. Другими словами, мы их по-прежнему доим.

ренного боя отвращала заранее. И совершенно напрасно — помешанные на контроле 4X-маньяки давно нуждались в чем-то подобном. Еще в MOO2 (mon Dieu, десять лет назад!) ручное управление каждым линкором из огромного стада быстро приводило к профессиональным заболеваниям вроде синдрома напряжения мышц предплечья; проводить битвы «на автомате» мешала трудовая дисциплина. GalCiv II отобрала у игрока выбор: пожалуйте смотреть. И это, оказывается, увлекательно и дает столь необходимую кратковременную физическую встряску. Сжав кулаки и потрясая ими, болеть за своих. Резко сгибать руки, притягивая их к груди («Yesss!!!»); или горестно всплескивать ими. И раскачиваться на сидении, как Валерий Васильевич Л. Любителям походовых глобальных космических необходима такая разрядка, когда снята ответственность за результат... то есть тактическая, сиюминутная ответственность, а не тренерская, стратегическая — за подготовку команды.

Канон

Кроме ключевых нововведений (специализация космических станций — частность), GalCiv II остается собой, то есть первой GalCiv — и это замечательно. Новое органично сочетается со старым — не в последнюю очередь потому, что до гамма-тестирования была плодотворная бета-стадия, а все новое подробно, простите, перетиралось разработчиками на форумах с наиболее преданными поклонниками и сделано по их пожеланиям, а не для отрисовки максимального количества selling points в пресс-релизах. Система Уорделла, рационального капиталиста-гика, проявляется и в главной музыкальной теме игры: она та же самая, только добавлена вокальная партия.

Персонаж ирландско-валлийской молодежной киночернухи Human Traffic в самом ее начале изрекает: «Вы, люди, счастливые...» (далее — откровенно и матерно). Вы, господа читатели, счастливые. Вы можете с удовольствием, гм, проводить время с GalCiv 2 и открывать в ней новые черты. Если вспомнить, что вы наверняка еще не охладели к четвертой просто Civilization, которой спасибо за то, что она у нас есть, — это просто сказка какая-то. Вы обеспечены походовыми стратегиями отличного качества на ближайшую пару лет. Цитируя одну старую игру Сида М., «People, rejoice! Life is good». Воистину так.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Создание расы мало отличается от модификации уже существующих. Хотя, возможно, кому-то необходимы грозная эмблема (с мечом!) для расы и галстук-бабочка для ее лидера.



CREDITS

руководитель проекта, разработчик AI, автор сюжета	Брэд Уорделл (Brad Wardell)
ведущий дизайнер	Кэри Бэгл (Cari Begle)
музыка	Мэйсон Фишер (Mason Fischer) и Эрик Хеберлинг (Eric Heberling)



Синяя религия

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate не слишком удачный аддон (если рассматривать производство аддонов как самостоятельное, не связанное с производством оригинальных КИ ремесло). Пять из семи его миссий — бледные ремейки лучших карт SWAT 4. Перестрелка в ночном клубе превратилась в... перестрелку в другом ночном клубе! Вместо прачечной с прилегающей аркадой — специализированный зал игровых автоматов...

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

жанр	Полицейский симулятор
платформа	PC (Windows 98/2K/XP)
разработка	Irrational Games (www.irrationalgames.com)
издание	Vivendi Universal Games (www.vugames.com)
издание в России	«Софт Клаб» (www.softclub.ru)
дата релиза	28 февраля 2006 г.
железо	Pentium III 1000+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт не жестком диске

www.swat4.com

Хоть сколько-нибудь самобытны лишь удачно задуманная миссия во взорванном здании и не слишком революционная, но полная урбанистической поэзии разборка в метрополитене. Финальный аккорд — бой среди огромных контейнеров на русском мафиозном складе — столь же невыразителен, как и последние миссии SWAT 4.

Темнее ночи

Сквозь The Stetchkov Syndicate зачем-то струится примитивный сквозной сюжет. Если оригинал был гимном полнейшей непредсказуемости жизни парней в синей форме и черной броне (сегодня клуб, а завтра склад), то аддон — история одного расследования. Нехороший русский синдикат продает высокие огнестрельные технологии фермерам-террористам, грабителям банков и отважным борцам с сатанинскими рок-группами (поделом, я считаю), устраивает безобразия в метро, выращивает марихуану под галогенными лампами и вообще всячески навлекает на себя гнев правоохранительных органов. Угадайте, что случится в последнем эпизоде этого захватывающего криминального шоу?

Из прочих изменений — подкрученный AI, пара новых видов оружия, свежий многопользовательский режим и еще кое-что на сдачу. Самое, наверное, радикальное — появление прибора ночного видения. 90% всех карт The Stetchkov Syndicate окутаны, как и в оригинале, слабопроницаемым мраком. Бороться с ним можно с помощью традиционных укрепленных под стволами фонариков, но они, понятно, выдают группу с головой. Также появилась возможность бросать на землю фос-





форесцирующие зеленые трубки (как в фильме The Descent); окружающую обстановку они освещают весьма условно, зато вдыхают в происходящее небывалую кинематографичность. Что, наверное, тоже ценно.

С прибором же ночного видения SWAT утрачивает большую часть своей индивидуальности (в конце концов, игра была построена на решении традиционных FPS-проблем нетрадиционными методами: задержание вместо ликвидации, зеркало под дверь вместо выстрела из дробовика, фонарик на заложника от террориста. Такие мелочи, как зажатый в преступной руке пистолет-пулемет с глушителем, незаметны вовсе.

Резина

Самое важное, оно же единственное, нововведение в тактической части — Go-Code. Приказы наконец-то можно отдавать с отсрочкой, что позволяет творить чудеса синхронизации. Если бы еще AI партнеров подкрутили соразмерно вражескому и они перестали бы на каждой второй операции бестолково толпиться в тическим оружием, а на галерке творится неведомо что, девяносто процентов за то, что кто-то получит пулю. Главное же отличие от реальной жизни вот в чем: если пулю получит офицер спецподразделения, это по-прежнему никого не волнует, а если убьют заложника, миссия заканчивается.

С вопросом оправданности применения оружия в The Stetchkov Syndicate помогает бороться замечательное нововведение «гранатомет». Его, видите ли, можно заряжать не только светошумовыми или газовыми гранатами, но и мячиками из твердой резины — по три штуки сразу. Главная беда с огнестрельным оружием в SWAT в том, что эффект выстрела из дробовика, штурмовой винтовки и уж тем более пистолета совершенно непредсказуем. Раз на раз не приходится: то негодяй рухнет замертво, то выронит оружие и попытается убежать, приволакивая ножку, то припадет к земле, а потом вдруг вскочит, поливая огнем... Плюс надо учитывать, есть ли на нем бронежилет, не стоит ли позади него заложник, насколько быстро ты двигаешься, сто-

«Качание маятника» и танцы вокруг пытающихся прицелиться преступников — здесь не проходят. Противники слишком хорошо вооружены и метко стреляют.

1 Портить такую картинку прибором ночного видения — преступление против человечества. По счастью, в сингл-кампании действуют ограничения на выбор оборудования. Хочешь не хочешь, а самыми красивыми уровнями полюбоваться придется.

2 У боевой пятерки по-прежнему есть мнение обо всем на свете — от видеоигр до современной музыки. И мнение это не слишком, прямо скажем, здоровое.

стволе вместо тридцати режимов ночного зрения). С ним перестаешь обращать внимание не только на темноту, но и на окружающие красоты. При бытовом минимализме дизайна карт (растерзанный сельскохозяйственный департамент — приятное исключение) разработчики опираются на детали, на игру света, наконец, на цвета, которых раньше не было ни в одном шутере. Сквозь объектив прибора ночного видения все это несколько... э-э-э... смазывается. А игровой недостаток у него всего один: при смазанной картинке труднее отличить дверях и ронять себе под ноги начиненные резиновыми шариками шоковые гранаты!

А так некоторые участки The Stetchkov Syndicate (к примеру, схватка в сатанинском рок-клубе) вообще не имеют правильных тактических решений — только решения разной степени неправильности. Что, наверное, больше похоже на реальную жизнь. Успех операции зависит не от планирования, а от удачи и совершенных в последнюю долю секунды действий. Если надо врываться в большой зал с тремя заложниками и парой террористов с автома-





3 Зеркала добавляют задержаниям в туалетах и гримерках остроты. Переговоры с террористом можно вести, скорчившись в соседней кабинке.

4 Одоление углов — все еще проблема номер один. А уж углов лестничной клетки... Сколько ошибок вы видите в данном тактическом построении?

ишь ли или присел, и т.д. С гранатометом все кристально ясно! После удара тремя мячиками в живот абсолютно любой индивидуум, неважно, в бронежилете или нет, утратит интерес к происходящему, а это в нашем деле — всё.

Минусы: снаряд летит недалеко, после каждого выстрела оружие надо перезаряжать. Плюсы: очень легко попасть. Гранатомет творит чудеса и в мультиплейере, где один задержанный приравнивается к пяти убитым, и позволяет успешно сражаться в SWAT даже самым криворуким, но быстро соображающим товарищам бойцам. Самые любопытные тактические ситуации случаются, конечно же, тогда, когда снаряд один, а противников двое или трое. В сингл-кампании при помощи гранатомета удается захватывать целые комнаты террористов: один выстрел в активиста, громогласные вопли в адрес остальных во время перезарядки, выстрел в следующего по активности негодяя, для острастки. Все, комната наша, заложники целы.

Главное — выстрелить первым. Неважно, попал или нет — ни один враг не выдерживает, когда над ним проходит очередь из автомата.

По законам Мерфи

Хотя, конечно, без угрозы в SWAT не бывает. В лучших миссиях SWAT 4 и SWAT 4: The Stetchkov Syndicate разработчикам удалось передать чувство полицейской работы, которое, за неимением лучшего слова, приходится назвать «атмосферой». Работа опасна не потому, что она опасна все время, а потому, что она опасна в момент, когда ты меньше всего этого ожидаешь. Убивает рутина. Шестнадцать, двадцать пять лет взлома дверей и обезвреживания вооруженных дробовиками подозреваемых без единого выстрела, и вдруг... Всю команду скашивает единственная очередь из «Мак-10» в руке перепуганного мальчишки.

Напряжение в The Stetchkov Syndicate возникает не на уровне перестрелок. Перестрелки здесь, прямо скажем, не очень: каждый выстрел — это досадное недоразумение, оплошность, беда для всех участвующих сторон (спецназа, преступников, невинных граждан), в силу опять же полной непредсказуемости последствий. В Rainbow Six все понятно: ты стреляешь в них, они стреляют в тебя, ты отрабатываешь маневры и учишься держать себя под огнем. В The Stetchkov Syndicate научиться держать себя под огнем очень трудно, в первую очередь потому, что огневые контакты, со всем обилием страховочных действий, происходят крайне редко. Если все делаешь грамотно, бросаешь гранаты, действуешь на нервы, вовремя показываешь подозреваемому вооруженных до зубов партнеров — операция получается. Когда в тебя первый раз стреляют — это настоящий шок. Ну а потом, когда уже ко всему приспособишься, в совершенно рядовой ситуации парень с панковским гребнем и в клетчатых штанах, уже бросивший, казалось бы, свой АК-47, вдруг выхватывает откуда-то автоматический пистолет, начинает шмалять, и все катится к черту. К такому не подготовишься!

The Stetchkov Syndicate стоило делать — и стоит купить, — хотя бы ради возможности сойтись в многопользовательском режиме, сняв броню; ради того, чтобы посмотреть, как члены отряда, встав в кружок, наказывают провинившегося тим-киллера равномерными зуботычинами (тоже новая опция), точно в сцене из спагетти-вестерна. Да и миссии-ремейки сложны, хороши в одиночку и в компании, а что касается оригинальности... кому какое дело! Может, это и не самый лучший аддон как таковой... но это же аддон к SWAT 4.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

CREDITS

ведущий разработчик	Джонатан Чей (Jonathan Chey)
творческий руководитель	Кен Ливайн (Ken Levine)
главный программист	Дэвид Бесвик (David Beswick)
арт-директор	Дэниэль Китинг (Daniel Keating)
сценарист	Эндрю Орман (Andrew Orman)



Грильяж в шоколаде

Волшебное и таинственное путешествие утюга по гладильной доске. Энергичный, дышащий паром экземпляр бытовой техники проползает сантиметр за сантиметром под нашим руководством, оставляя чуть влажный горячий след. Очень размеренное движение, полторы минуты, конец игры, всем спасибо.

«KEEPSAKE: ТАЙНА ДОЛИНЫ ДРАКОНОВ»

жанр	Квест
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Wicked Studios (www.wickedstudios.com)
издание	Lighthouse Interactive (www.lighthouse-interactive.com)
издание в России	«Акелла» (www.akella.com)
дата релиза	24 февраля 2006 г.
железо	Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, 1,4 Гбайт на жестком диске

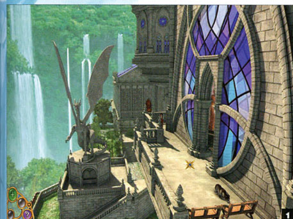
www.keepsakegame.com

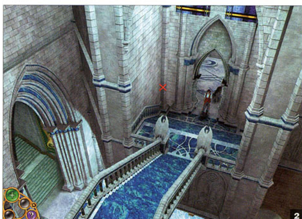
Однажды, давным-давно, два великих чародея решили основать собственную Школу волшебства. В которую могли поступить не только отпрыски благородного происхождения, но и простые детишки, пусть и не знатного сословия, но тянущиеся к чудотворному. Игра делает особый акцент на благородстве этих чародеев, решивших нарушить обычный порядок, хотя потом выясняется, что наличие таланта у поступающих детей никого не интересует: можете оплатить обучение — проходите. Эта сомнительная мораль времен становления буржуазии даже несколько завораживает, словно пропитанная пылью книга, проведшая двести лет на полках заброшенной библиотеки.

Душа-потемки

Разработчики вообще кажутся куда интереснее самой игры, поскольку, в отличие от своего детища, простого, как буратинозаготовка, они очевидно загадочны, и к их тайне никак не подобрать ключа. Очень хочется понять образ их мыслей, примерить на себя их взгляд на мир, поскольку наша Keepsake в привычные рамки укладываться не спешит.

Игра ни в коей мере не халтурна! На нее ушло немало идей, времени, усилий, даже души, простите уж за пафос. Однако первым приоритетом был дизайн интерьеров. Обстановка яркая, разнообразная, избыточно полна мельчайших деталей: даже напольные узоры можно разглядывать столетиями. Так выглядят блокбастеры, и как в игру с такими полами могло угодить все остальное — совершенно не ясно!





Автор Минотавр

Keepsake — это странноватый сплав успевших утвердиться современных тенденций. Первый ингредиент — The Longest Journey. Молодая героиня, каблучки тук-тук, витиеватые диалоги, которые никуда не торопятся и ни к чему особенно не ведут, поскольку люди чаще всего говорят не для того, чтобы сообщить собеседнику что-то новое, а чтобы просто уделить нам внимание: да, мы одной крови, это наш общий мир... Неуклюжее, а оттого еще более милое морализаторство, крепкая дружба, семейные ценности — в наше смутное время даже «Южный парк» вовсю проповедует подобные штучки, что уж говорить о.

Второй ингредиент — всепроникающая сага о Гарри Поттере. Школа желторотых волхвов, бытовые чудеса, магические испытания, немного политики в лесу волшебных палочек. И никуда не деться от драконов, особенно оракулов.

И последний крохотный штрих: полукруг интерфейса с тремя пиктограммами в левом нижнем углу, благодаря Sims-сериалу расползшийся как по блокбастерам, так и по тем, кто на бал Принца приглашен не был.

Как донести до игрока свою мысль, чтобы засунуть ее ему в глотку (желательно поглубже)

Игра очень боится, что ее не поймут. Вот сюжет мягко намекает нам, что спутник главной героини не тот, за кого (больно!) половину игры. Пока наконец этот несчастный спутник главной героини не остается один, чтобы драматично объявить специально для тех, кто навсегда запаян в танке: «И хотя я не тот, за кого себя выдаю...»

Интересно, на кого они рассчитывали? Кажется, людей с подобным уровнем умственного развития к компьютерам не подпускают, и даже если б пустили, они бы и кнопки на мышке не нашли.

Помнится, в школе нам рассказывали, что трагедия это когда в конце умирают все, а если только кто-то один, то это драма. Keepsake, стало быть, драма?!

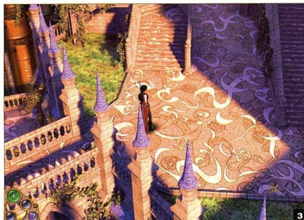
1 Модная особенность современных вымышленных миров — титанические многокилометровые водопады. Каким-то загадочным образом не производящие ни звука.

2 Keepsake чрезвычайно бодро меняет планы и ракурсы, с рвением даже не квеста, а survival horror'а.

себя выдает. «Ясненько», — берем на заметку мы. Через минуту сюжет делает еще один намек: оказывается, спутник главной героини совсем не тот, за кого себя выдает! «Угу, уже поняли, чего ты...» — бурчим мы нежно. Но назойливый не успокаивается: новый старый намек, а потом еще один. «Тхенкс, мы этта... мы ПОНЯЛИ!» — стучим мы морзянкой в системный блок. Но там не унимаются. Десятый намек теряет последнее подобие прозрачности, но подсказки продолжают сыпаться на нас камнепадом

Куда идем мы с пятачком

Боязнь непонимания катастрофически сказалась не только на сюжете, но и, увы, на собственно процессе. Теоретически, должна быть какая-то цепочка событий, заставляющая героев осмысленно совершать одно действие за другим, перемещаться из одного места в другое... Но что делать, если не все поймут внутреннюю логику? В общем, от греха подальше ее было решено упразднить вовсе, тогда ведь можно ничего особенно и не выстраивать, да? Подобно саперу, наша героиня





3 Эти полы приводят в экстатическое состояние! Судя по интерьерам, игру делали выпускники архитектурного. Да и если судить по сюжету, диалогам и прочему, вывод остается тем же.

4 Пусть разработчики и не ставили такой цели, но есть что-то фарсово смешное в захоронении Великого Дракона скелетом наружу. Тем более когда он копирует позу того самого отпечатка археоптерикса из всех учебников палеонтологии на свете.

ходит по полю, густо засеянному триггерами, которые детонируют диалогами, подталкивающими историю вперед. Почему этот разговор состоялся именно в этом месте, а не в любом другом? Триггер, сэр.

Хорошо, но если вынуть из сюжета скелет внутренней логики, как сделать так, чтобы игрок не тыкался вслепую по игровым просторам в поисках никогда заранее не скажешь чего? Тут на выручку пришла система подсказок: нажимаете на вопросительный знак, а он вам и говорит: триггер в столовой-с! Ну и что, что вы там уже были? Ведь тогда вы не оттоптали триггер у лестницы-с... Пользоваться прохождениями в квестах — то же самое, что проходить шутер с включенным боже-режимом, но встраивать солюшен в игру в качестве элемента геймплея!..

Поддавки — царица спорта

Головоломки первой половины игры создавались с тем же школьным расчетом: «только бы никто не застрял!». Элементарные, зачастую они решаются методом слепого тыка еще до того, как мы поймем принцип действия. Разумеется, загадки никак не вписаны в сюжет, но они не просто существуют в некоем собственном пространстве, они еще и демонстративно не обращают внимание на игровой мир. Классическое «собери пятнашки, дверь и откроется» это полбеды. Здесь на головоломку заперты главные ворота замка волшебников, куда вход непосвященным строжайше воспрещен. И она не только стоит на самом виду в соблазнительного вида беседке, так еще и решить ее сможет любая мартышка.

Но во второй половине, когда мы уже осмотрели почти все интерьеры, сложность пазлов внезапно (и весьма) возрастает. Не поймите превратно! Они не становятся лучше или интереснее, они просто становятся зубодробительными. И ты сидишь перед очередным шахматно-пятнашечным гибридом, правила и путь решения которого понятны сразу, но на само решение уходит уйма времени, и понимаешь, что хочется встать и уйти, потому что загадка обладает редчайшим сочетанием тупости (простите за выражение!) и сложности и на нее просто жаль сил, времени, внимания.

До свидания.

АШОТ.АХВЕРДЯН

Чтобы не утруждаться созданием многочисленных второстепенных персонажей, Школу волшебства сюжетно очистили от присутствия кого бы то ни было. **Пустые залы, коридоры, комнаты, мы постукиваем по ней каблучками — а вокруг тишина.**



CREDITS

автор, ведущий дизайнер, ведущий программист	Бенуа Томас (Benoit Thomas)
автор, ведущий дизайнер, ведущий интегратор	Бруно Паренто (Bruno Parenteau)
автор, ведущий дизайнер, звуковой дизайн и музыка	Ив Бордело (Yves Bordeleau)
музыка	Марк Дерелл (Marc Derell)
арт-директор	Гай Ингланд (Guy England)
ведущий аниматор, художник	Мэтью Ривест (Mathieu Rivest)



■ Шпицрутенов строй или парад победы? Какая разница, был бы lewt на трупах!

Каша из топора

От близкого общения с незнакомой астральной сущностью у солдата будущего Этрома Зидиоструина (итальянцы, прости господи!) однажды выросло ЭТО. Говорят, оно могло обернуться японским мечом катаной, авиационной пушкой ГШ-23Л или даже беспригарной титановой сковородкой. Но вышло топором. Последствия ужасны.

Утопимся в мальвазии

Официальный сайт самозабвенно желает входящему отыскать истину или пасть в битве. Дорогая редакция рекомендует второе как средство, эффективно экономящее чувствительные нервные окончания. ETROM: The Astral Essence срублен на удивление дешево и небрежно, словно набросанная между кьянти и самбукой студенческая курсовая. Три комплекта стенопотолочных текстур, пара боевых параметров, один сельмаг с аксессуарами, пригоршня серых стерильных городов с законопаченными по самый небалуй текстурами окон и дверей, адские пустоши. ETROM-арифметика проста и прекрасна, но построить на ее основе что-нибудь приемлемое современностью не представляется возможным. Не за что ухватиться.

Авторы и не пытались. К примеру, для победы на первом этапе РПГонки должно отыскать ритуальные семь ключей и отчехвостить смертную тьму футурыцарей. Эффективность действий охранки сравнима разве что с перформансом монтипайтоновского Черного Рыцаря, с тем лишь отличием, что ETROM-движок не поддерживает алгоритмы расчленения. Он вообще целомудренно аскетичен, разве что процедура тотального возрождения ВСЕХ МОНСТРОВ мира в случае вызова спасенной игры дается ему с жизнерадостной непринужденностью. Ошибка или месть за слабохарактерность? Вопрос открыт.

Астралобоец

ETROM — игра-обещание, что завязывается Хайнлай-ном, но выходит бессвязным пшиком уже на пятнадца-той минуте. Антиутопическая канва? Забудьте, ни дизай-неры, ни художники, ни аниматоры P.M. Studios не спо-собны поднять проект, не та весовая категория. Вместо галлюциногенного манифеста о демоне внутри, запрет-ной магии, деспотизме технологий и прочих небезынте-ресных тонкостях схлестывания индустриального с ме-тафизическим у разработчиков народилась сошедшая с онлайновых рельсов мышиная MMORPG с пересчитыва-емым по пальцам пантеоном неумных квестов и шумной возней в муравейнике неодушевленных мишеней. Одни рубить астральным (!) топором, прочих косить шести-стволкой. Извольте, вся поганая философия.

Героический Этром тянется к неинтересной уже ис-тине с энтузиазмом очень пьющего человека. «Do you have a job for me???» — досаждает он окружающим NPC (пять штук), натурально не забывая сопроводить вопрос стайкой очень вопросительных знаков. Квестовая анато-мия не отстает: заложенные на унесение ног Три Мину-ты До Взрыва вдруг секутся скриптом до Волнительных Восемнадцати Секунд, — то действительное расстояние до двери без учета расставленных на пути зомби и оши-бок pathfinding-механизма. Сэйвы то есть, то нет — на усмотрение высших инстанций. Камера и курсор, объ-единившись, создают больше проблем, нежели искусст-венный разум при полном параде. ETROM ярко блистает в лучах дилетантства.



ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

жанр	РПГ-футуризмЪ
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	P.M. Studios (www.pmstudios.it)
издание	P.M. Studios (www.pmstudios.it)
издание в России	«Логрус» (http://games.logrus.ru), «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	1 марта 2006 г.
железо	Pentium 4 1000+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

www.etrom.net
http://games.logrus.ru/etrom/site/html/main.htm



■ Сцена из классических «Спейсболз». Сомнений в превосходс-тве Шворца не возникает.

Топорная работа

Едва наметанный сюжет умывает руки немедленно после интро. Дьяволы и разнообразные магусы выскакивают из скриптовых закромов без всякого анонса и комментари-ев, саморазумеющимся чертом-из-махины. Протагонист, и сам не дурак обернуться рогатым, яро отмахивается ас-тральной конечностью и бодро рубит XP-капусту. На шот-ганчик. На панталон с химзащитой. Действо подпрыгива-ет, ухает и укатывает по апгрейд-рельсам в адовы удели, оставляя на перроне нас, вас, дизайн, баланс, графику, интерфейс и прочие заблуждения просвещенного «гейм-дева». Человеку будущего это вшивое интеллигентство до фонаря, если копытца цокают, а в штанах топор.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН



■ Мертвые фашисты не только лежат в странных позах; иногда они подергиваются. Агонию не прекращает даже выстрел в голову.



RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45

жанр	Многопользовательский шутер
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Tripwire Interactive (www. tripwireinteractive.com)
издание (Steam)	Valve Software (www.valvesoftware.com)
издание (коробочная версия)	Bold Games (www.boldgames.com)
дата релиза	14 марта 2006 г.
железо (минимум)	Pentium III 1200, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 4 MX с 64 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске

www.redorchestragame.com

Идем на восток

Red Orchestra: Ostfront 41-45 выросла из мода, представленного на NVIDIA-конкурс «Сделайте что-нибудь на основе Unreal». Получив многозначный денежный приз, разработчики из Tripwire отказались от оптовой закупки спортивных авто, а доработали свое творение до самостоятельной игры.

Пуля — дура. Круглая

Общественность в восторге от реализма Red Orchestra! Никакого прицела в центре экрана. Никакой индикации количества патронов. Если вас убили, это значит, что здоровья больше не осталось. Отдача — особый разговор: не преувеличили ли? Взять, к примеру, ППШ: ну прямо пожарная кишка со стальным наконечником. Чтобы разделать фрица-морица в упор, нужно направлять ствол чуть ли не в землю — стрельба не только мотает его из стороны в сторону, но и уводит ввысь, направляя в небеса. ЧуднО. Еще в RO выстрелом могут выбить из рук оружие. Вот оно есть — а потом сразу нет. После такого не хлопай глазами, а быстро беги в resupply zone — простой советский strelok пистолета про запас не имеет, да и штык-молодец к нему (пистолетику) все равно не примкнуть. Подбирать чужое оружие, а также влезать в неприятельскую технику нельзя — все-таки не Battlefront II.

Играть, право же, лучше с живыми. Боты иногда выкидывают такие фортели! Вы, сжимая в руках винтовку и чутко прядая ушами, лежите в кустах; прямо перед вашим носом на двух колесах проносится броневик (нет, не подбитый) и заваливается в овраг. Часто приключается friendly fire; советские бойцы реагируют на такие действия истошными криками («По своим бьешь, сука!»).

Наследственность

Многим игрокам нравятся маленькие карты, а не большие (с бронетехникой). Потому что они, да, большие, а партия расписывается максимум на три десятка и двоих в придачу. А еще из техники ни черта не видно. Реализм, конечно (снимаем подшлемник и делаем книксен). Но смотровая щель настолько узкая, что навигаторами или стрелками могут быть только лица с богатым пространственным воображением, хорошо знающие данную карту. Иногда обзор закрывают колоски пшеницы, по непонятным причинам пробивающиеся через бронированное днище и щекочущие нам все любое.

В целом практика показывает, что компактные карты веселее больших в первую очередь из-за возможности приглушить реализм. Вот типичнейшая, как нам кажется, ситуация: равнина, три фермы, на каждой немцы, которых нужно поперерть с выгодных позиций. В чистом поле даже при согласованности действий скучновато: обнаружение врага — дело в значительной степени случайное, стрелять нужно с близкого расстояния. Исход, гм, стохастичен. Пытаешься совершить хитрый обходной маневр и попадаешь в чужую respawn-зону, после чего мрешь и отправляешься в свою. Конечно, воспроизведение бойцов (то есть подгон новых) и бег с криком «ура!» напрямик на амбразуру по пересеченной местности — исторически корректная советская тактика... Но вот если нам удается подъехать к занятому немцами зданию на танке и войти внутрь, сразу становится лучше: бой приобретает стремительный и кровавый характер (как в UT), причем пользуемся мы вспомогательным пистолетом — у него почти нет отдачи, он быстрее перезаряжается и для ближнего боя подходит великолепно.

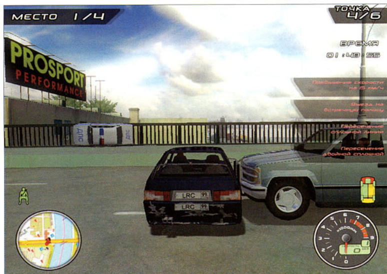


■ «Вторичный» пистолет пулеметчика — незаменимая вещь для расчистки места под огневую точку. А вам тоже кажется, что на плакате Линкольн?

Правдоподобно? Да какая разница. Все равно интереснее такие карты, как Kaukasus, пусть они и до неприличия похожи на UT-арены: малый размер, огромные перепады по высоте, много узких проходов и закоулков, откуда удобно выскакивать с криком «хенде хох!» и разряжать рожок в очередного фашиста. В упор. А еще эти колонны внутри монастыря — они так ясно показывают, откуда есть пошла Red Orchestra...

Реализм, за который хвалят игру, должен гнездиться в голове игрока: если нет привычки иногда забегать на полчасика в попсовую UT 2004, то, может быть, у вас хватит сил не сбиться на аркадный стиль.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ



■ Милицанерские авто вне пределов нашей видимости телепортируются совершенно произвольным образом (что отлично видно на мини-карте). Но иногда их можно застать врасплох — к примеру, резким разворотом. И это тот самый случай. Бедная, бедная...

Хватай и беги

Недовольны*? Сетуете* на качество* последних релизов? Шепчете* на кухне, что за собственные деньги занимаетесь бета-тестированием*? И как же приятно, что «Новый диск» нашел в себе силы отказаться от этого легкого пути, издав полноценную «альфу»! В которой еще и тестировать-то нечего!!**

Снявши голову плакать нечем

Игра буквально истекает всепоглощающей гармонией. Одиночный режим безбожно разбалансирован, трассы по городским улицам проложены совершенно наобум... Да и можно ли назвать «трассами» прямые участки дороги, на покорение которых уходит тридцать секунд? Тюнинг суть нагромождение слепленных для галочки бесполезных предметов: как вам понравится богатый выбор разноцветных кресел по цене среднего автомобиля? Первоначально в игре были обещаны два режима: аркадный и симуляторный. Но в нашу «Ладу» смог попасть только один, и оба лагеря игроков отказываются признавать его своим. Поведение машин напоминает сновидение: знаете, когда изо всех сил пытаешься сделать шаг, но — ни за что не можешь. А потом ни с того ни с сего взлетаешь куда-то под небеса. Так и здесь: в момент поворота шины намертво приторочены к трассе, и только очень мощное авто способно потерять сцепление с асфальтом. А чтобы повороты не проходились на сверхскоростях, хитрые-хитрые-хитрые коновалы, ладившие это недоразумение, при разгоне принудительно увеличивают радиус разворота. То есть, как руль ни крути, набравшая скорость машина поворачивается едва-едва. При этом даже на средней скорости можно врезаться в бордюр и взлететь на несколько метров вертикально вверх.

К счастью, человек привыкает ко всему, и уже в третьей гонке мы запросто справляемся со всеми завихрениями «физмодели». А вот несчастный «AI» одолеть ее не может. В подавляющее большинство поворотов наш «соперники» вписаться не в состоянии, их жалкие тушки буравят стены домов, друг друга, наконец, находят трассу, разгоняются, снова не могут найти педаль тормоза, вылетают, толкаются... Душераздирающее зрелище.

Только вот обычные кольцевые гонки — это еще полбеды. Коновалы изобрели также заезды, в течение которых надо посетить несколько чекпойнтов. А там жесткие условия: если за пару-тройку минут гонщик не доберется да заданной точки — его снимают с трассы. И в этом режиме мы почти всегда приезжаем к финишу в гордом одиночестве, поскольку наши скромные соперники застревают где-то в начале пути — и вышвыриваются из соревнования.

На дурака не нужен нож

Разумеется, как и всякая «альфа», LRC обладает нулевой производительностью, выдавая слайд-шоу на ПК любой конфигурации. Но не обошлось и без других чудес. Так, HDR имитирует реакцию зрения на резкую смену освещения. Идея, конечно, хорошая, но с реализацией несколько перестарались: при выезде из туннеля на дневной простор игрок натурально слепнет на секунду-другую. Если бы нечто подобное происходило в нашем с вами мире, то каждый туннель был бы закупорен с обеих сторон плотной братской могилой...

Графический движок не рисует всю трассу целиком, но показывает ее кусочки по мере приближения к ним. То тут, то там внезапно вырастают дома, рекламные щиты... И все бы ничего, но зачастую супермотор не успевает за перемещениями гонщика: новый участок еще не отрисован, а наша машина уже там... въезжает в Большой Светлый Нуль. Иллюзия вылета в молоко Вселенной, правда, длится недолго — судя по грохоту из колонок, капот нашего «кадиллака» нашел что-то твердое. Небольшая пауза, графика наконец-то догоняет нас... Так и есть, уткнулись носом в невидимый еще мгновение назад столб.

Расписывать прелести LRC можно долго, но они ничто перед Главным Вкладом игры в игростроение: восхитительным слоганом, приветствующим игрока на выходе из проигранного заезда: «ТЕБЯ ПОИМЕЛИ!».

АШОТ АХВЕРДЯН



LADA RACING CLUB

жанр	Всех поиметь
платформа	PC (Windows XP)
разработка	Geleos Media (www.ladaracing.ru)
издание	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	15 марта 2006 г.
железо	Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске, DirectX 9.0c

www.ladaracing.ruliquidator2



■ Милицанеры жизни кладут, чтобы мы соблюдали ПДД, отслеживая (в половине случаев, разумеется, ошибочно) пересечение двойной сплошной, превышение скорости... А вот сбивать прохожих можно совершенно безнаказанно.

* Слова и словосочетания, отмеченные звездочками, суть эвфемизмы. По-вашему, товарищи, «бипы».
** Как считаете, стоит ли нам, как тут предлагают отдельные горячие читатели, выступить организаторами всероссийской акции «Поимей «Новый диск»?



Вместо того чтобы копать на большой площади, «черные археологи» роют узкие траншеи. Наверное, знают, где были окопы. Но как они отрыли пулемет? Он ведь не узкий.

«Ж» с точками

Что есть отечественная КИ в услужении у свежего отечественного кино? Гнем пальцы: на заемном ГОСТ-движке, простая, короткая, с видеофрагментами, швами наружу (непременно, ибо издержки спринтерского производства). И черта с два вы получите хоть какой-нибудь fun, кроме того незатейливого, что приготовлен для вас разработчиками.

«Жесть». И это все о ней.

I slew the albatross

В первой миссии можно немного повоображать, отыграть опасного психопата-омнипотента, злодейским образом сбегающего из лечебно-исправительного учреждения. Когда впоследствии выясняется, что психи мы липовые, становится неудобно. Нам ведь советовали ползать и умеренно, если и глушить санитаров бутылкой, то не насмерть. А мы положили даже сторожевых спецназовцев.

Можно пошутить с наследием войны, то есть Silent Storm, обернуть бессознательного медбрата вокруг шеи. Потому что, во-первых, маньяку нужно фриковать, и такая горжетка суть fashion statement; во-вторых, свежее мясо для бартера с другими отщепенцами из садоводческого товарищества, вглубь которого мы шагаем, — милицанер из ролика что-то говорил про тамошние магазины.

В игре их нет. А когда действие переключается на журналистку и следователя, из нуль-пространства к их ногам выпадает сладко спящий нашейный альбатрос. Мелочь, конечно, как и трогательное сообщение «Поиск пути обломался» в самых невинных ситуациях, как и английский в некоторых подсказках. Швы наружу: чтобы спровоцировать конец миссии или скриптовую сценку, иногда нужно основательно потоптаться на шести сотках. Да, в третьей миссии альбатроса изображает уже коварно подраненный лютый следователь; не судьба медработнику стать Dogmeat'ом. То есть дойти до финала.

Survival ho

Кстати, о скриптах. Когда мы закрываем вопрос с авторазборщиками (разбирают краденые машины), разъезжающий на свадебном катафалке с орловскими номерами утопитель трупа невесты со страшным грохотом расстреливает поленницы. Персонажи должны прятаться за ними, но маньяк принес две «Грозы»...

Кстати, о завершении миссий. Memento (caveat): не стоит добивать последнего врага, потому что вас во мгновение ока выкинут с карты и вы не соберете оружие, аптечки, косяки. Да-да: заблаговременное раскуривание «Мэри-Джейн» избавляет от вредных последствий ранений. Марихуана латиноорганично увязана с мачете в лапе наркопушера (так в Латинской Америке называют дилеров). Странно, что торговые агенты гуляют с «ТТ» по конопляной ферме, вместо того чтобы работать в городе. Выездной семинар? Веревочный тренинг?

«Убей их всех» — содержание большинства заданий «Жести»; враги толпами гонятся известными егерями под наши выстрелы. Отсюда несоответствие боевых миссий survival-horror-нарезкам между ними: героиня спокойно расправилась с очередной бандой, почему она скулит и катается по земле — посттравматический синдром? Чувствуя фальшь, разработчики прикрутили почти к каждой миссии финальный взрыв чего-нибудь, оправдывающий отчаянные тройные прыжки в отстойник.

Кстати, о. Известно, что кино, товарно сопровождаемое игрой «Жесть», — (намеренный?) ТРЭШАКЪ. Но игра предается куда большему блуду с коллективным бес-



Кармично-комично: бандита, который сейчас словит автоматную очередь от НикитЫ, тоже зовут Берия. Он тоже не оправдал доверия. Он тоже не ожидал. Сюрприз!

сознательным («Гады! Вы все гады!»). Не получают люлей только Зед, Зод и ЖЭК. Получают: «талибы»-мотоциклисты, сектанты-людоеды, автослесари, бандиты-вымогатели, наркоторговцы и «черные археологи», удобный повод залезть в SS-закрома за фаустпатроном и стационарным пулеметом. На десерт — обложившиеся мешками гексогена всамделишные террористы, которым гневную отповедь дает трудящийся мутант Терминатор (присвоивший закопирайченную музыкальную тему). «Словно в какой-то компьютерной игре!» — постоянно удивляется Марина, щучка пера. Почему «в какой-то»? Это может быть только «Жесть».

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ



«ЖЕСТЬ»

жанр	Походовая стратегия с ролевыми рудиментами
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Avalon Style Entertainment
издание	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	24 марта 2006 г.
железо (рекомендуемое)	Pentium 4 2500, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce FX со 128 Мбайт ОЗУ

http://games.1c.ru/zhest



■ В лучших традициях Crashday гоночное таинство внезапно прерывается кинопантомимой... чтобы через секунду продолжиться!

Все права **защищены**

Сага о том, как один брат украл у второго целый табун клевых тачек разом, а второй их затем отворовывал взад по одной, заслуживает особого внимания уважаемой публики. L.A. Rush — одна из первых игр, построенных по заявкам и на деньги немногочисленных пока рекламодателей.

Ниггаз парадиз

Отныне волшебство пронизывает любой сеттинг, вне зависимости от темы, жанра и действующих лиц. Почему главшофер L.A. Rush (LAR на улицах Комптона) беспечно уехал в отпуск, оставив гараж пустовать? Он испытывал Боль, Усталость, Депрессию. А как ему удалось соблазнить женщину (антигероя), обеспечив себя информатором на всю игру? Волнующий, Притягательный Аромат Дезодоранта! В гонках ему помогают Перчатки из Мягкой Кожи и Воздушные Кроссовки, колеса прокачивают Короли Подъемников, а на кнопки геймпада нажимают Полные Отстои без Нормальной Жизни. Вы копаете? Мы копаем. Билборды с водянистыми логотипами брэндов смотрятся одиноко и чуть чужеродно посреди слоистой глазури левобережного рая по имени Лос-Анджелес. Чуть умнее ширпотреба оказались автоконцерны, разместившие целые линейки четырехколесных питомцев вокруг камина на вилле нашего сверхгоняльы. Вершину же хит-парада венчает шайка сорок с разводными ключами, ценители хрома, спортобвесов и видеоприставок в ковриках для ног. Десяток секунд — и машина превращается... в тачилу!

Про корни

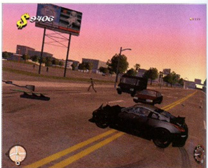
Верная своим принципам, Midway не перетрудилась. Реклама в LAR уже есть, а за настройкой авто приходится ходить к конкурентам. Поверите ли, музыкальные мастерские производят искомый апгрейд без всякого клиентского участия, на автомате! Тем же путем костыляют прочие сильнотюнингованные элементы NFS-геймплея.

В силу определенного разжижения рекламодательных мозгов, сюжетная подоплека LAR хватается левой ручонкой за Grand Theft Auto, а другой левой — уже упомянутую EA-собственность. Определяться, куда брести, мучительно больно, и на горизонте кстати и некстати возникают совершенно фееричные персонажи из музлипов про голду и бабло; причем, к нашему неудержимому восторгу, содержание видеороликов и реально происходящего на карте ЛА никак не пересекается! Это верх декаданса, настоящий бой-с-тенью.

Бутилишес

Во всем остальном Midway честно попыталась снять мерку с последней части NFS. Круг развлечений тем самым невелик: миссии репатриации собственных автомобилей из закромов вражеского негра четко перемежаются с чекпойнт- или кольцевыми гонками. От последних, между прочим, легко спятить. В порыве незваного вдохновения игроделы отправили в отставку полупрозрачные непробиваемые бортики, четко огранявшие трассы в NFS, и у рейсеров LAR есть полная свобода выбора маршрутов от одной контрольной точки к последующей. С единственным «но»: искусственно-интеллектуальные знают назубок все несгибаемые перила Города Ангелов, а глупый человечек бьется в них губами и терзает себя за ягодицы в приливе свидетельств собственного несовершенства.

Ну, узнаете почерк? Несмотря на амбиции спонсоров из-под швейных машинок Midway выползло то же, что и



■ Столбы, светофоры и ограды легко разрушаются, но задавить педестриана физически невозможно. Охраняются законом!

всегда. Честная приставочная автоаркада, некрасивая и простодушная, но тиранически строгая. Давителям геймпадов лучше оставаться безгрешными, ибо всякое бонусное добро, выходящее из нормативов псевдосюжета, обожает идеальную, до секунды, исполнительность. Промахнулся? Начинай сызнова. Не знал? Давай-ка вызубрим. Прибавьте к этому совершенно одинаковую физ. модель для всякого «Крайслера» или «Шевроле», уникальную опцию мгновенной починки, безнадежно плохие строчки брифингов — и полная картина бедствия перед вами. Еще не стихийно, но уже показательно. Ждем нашествия варваров.

АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН



L.A. RUSH

жанр	NFS для самых черных
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработка	Midway Studios Newcastle
издание	Midway Studios (www.midway.com)
издание в России	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	26 февраля 2006 г.
железо	Pentium 4 1500+, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

http://larushgame.com



■ Для семейных симов предпочтительнее открывать дело на дому — родственники работают бесплатно. Главное — купить кассовый аппарат, и можно начинать лепить на предметы обстановки бирки «продается».

Нажива vs Bladder

Третий аддон к The Sims 2 ни при каких обстоятельствах не является рядовым событием — мы наконец видим симов в рабочей обстановке, а не после смены перед телевизором со стодолларовой бумажкой в зубах. Несмотря на то что бизнес — штука жесткая, стиль ничуть не изменился.

HR и PR

В The Sims 2: Open For Business бьет ключом все та же отлакированная консьюмеристская жизнь американской субурбии, которая в реальности такова лишь в Санта-Барбаре, резервации для стареющих богачей: красиво, зелено, в каждом третьем доме — house party.

Как мы знаем, на симах лежит нешуточная общественная нагрузка: обязанность быть потребителями произведенного overseas и покупаемого на долларовую ренту барахла. Аддоны подобны седокам на спине Боливара: вот отбытие party-повинности в университете; вот ночная жизнь с необходимостью делать whoopie. А теперь еще и бизнес. Боливару тяжело. С другой стороны, все как в жизни: антрепренеру не хватает времени ни на что, кроме работы.

Магистральных направлений два: либо коммерсантить на дому (сообщив по телефону об открытии бизнеса — видимо, агенту Смиту), либо купить земельный участок, построить заведение и ездить на работу. В любом случае заведение открывается и закрывается по нашему велению в любое время суток с произвольной периодичностью (манком для посетителей является табличка-перевертыш «Открыто/Закрыто»). Персонал, квалифицированный и не очень, подбирается по телефону, по телефону же вызывается на рабочее место и не требует особого ухода: чтобы насмерть прикрепить сима к кассе или стойке бара, нужно одно распоряжение. Чуть большего присмотра требует менеджер по продажам, норовящий убежать к пинболу; зато при натравливании на покупателей (у этих существ над головами вращается значок «потребительский зуд») он набирает уровни с невероятной скоростью, получая отличные бронзовые и серебряные значки вкупе с новыми приемами продаж: относительно невинными фальшивыми скидками («Только сегодня! Уникальное предложение!») и умением Темной стороны Hard Sell, помогающим при впаривании многотысячных плазменных панелей. Закупка товара реализована просто: никаких оптовых баз, только опция restock; есть даже специалисты с особым талантом, быстрее материализующие новые предметы на полках (но деньги со счета все-таки снимаются). В силу домашней природы сим-бизнеса покупатели частенько приобретают не выставленный товар («мыльницу» за семьдесят у.е.), а торговое оборудование (стол за семьсот).

Полчаса на фитнесс

Сам предприниматель изредка поднимает зарплаты работникам; получает свои бизнес-перки, включая стипендию им. Уилла Райта (ха-ха); крепит лояльность покупателей, поднимающую rank его заведения. К источнику вдохновения (aspiration) «поесть хлопьев с молоком» добавляется «продать что-нибудь миссис Джонсон». Одно плохо — воздух продажам перекрывают собственные базовые потребности антрепренера. И если с bladder'ом, голодом и низкой гигиеной можно бороться, установив на работе унитаз, жаровню и душевую кабину, то поставить в торговом зале кровать и вздремнуть, а утром продать ее — не получится. На работе койка



■ Владеть клубом — несколько более сложное занятие, чем продавать. Развлечения впаривать тяжелее.

предназначена только для релаксации, за полноценным сном приходится ехать домой, где намечена хаус-пати, потому что параметр social падает, а общения на работе и трепа по телефону решительно не хватает. Помыв посуду, красноглазый и раздраженный сим «делает рыбанько» в стоячем положении, и впервые мы ловим себя на сочувствии к тамагочику, которому не хватает времени ни чтобы завести семью, ни чтобы набивать креативность, малюя картины маслом, — ведение бизнеса требует его постоянного личного присутствия. Зато в гости к симам не приходят налоговая, СЭС, пожарные, участковый, бандиты и торгинспекция.

НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ



THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

жанр	Симулятор жизни
платформа	PC (Windows 98/ME/2K/XP)
разработка	Maxis (www.maxis.com)
издание	Electronic Arts (www.ea.com)
издание в России	«Софт Клаб» (www.softclub.ru)
дата релиза	2 марта 2006 г.
железо (минимум)	Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 2 с 32 Мбайт ОЗУ, 1,5 Гбайт на жестком диске

http://thesims2.ea.com/about/ep3_index.php



■ Почему чем дешевле и безнадежнее британская игра, тем с большей точностью она старается воссоздать достопримечательности Лондона? Кстати, в ролике к этой миссии взрывают Биг-Бен.

Умереть в апреле

Грустные усатые лица ветеранов подразделения SAS украшают брифинги The Regiment, аркады на базе тактического шутера, открывающейся якобы точным воссозданием штурма посольства Ирана в Лондоне 20 апреля 1980 года. Единственная, кажется, удачная операция на памяти британского спецназа привела к гибели двух заложников и пяти захватчиков. Последний был взят живьем. В The Regiment восемь гадских террористов гибнут только на газоне перед посольством!



THE REGIMENT

жанр	Тактическая аркада
платформа	PC (Windows XP)
разработка	Kuju Entertainment (www.kuju.com)
издание	Konami (www.konami.com)
дата релиза	17 февраля 2006 г.
железо	Pentium 4 1000, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске

www.konami-regiment.com

Спринт

Разработанный лондонским отделением Kuju Entertainment для европейской части Konami, The Regiment в принципе не может претендовать на что-либо, а уж тем более на историческую достоверность. Игра сделана практически без денег и представляет собой нечто среднее между оригинальным, девяносто восьмого года, Rainbow Six и чешским шутером Vietcong 2. Очень... ммм... базовая графика.

В боевом движке встречаются элементы всех частей R6 и даже SWAT 4; если бы The Regiment все-таки можно было назвать спецназовским симулятором, это был бы первый спецназовский симулятор, в котором реализован обмен оружием с павшими террористами. Заложников укладываем ударом в переносицу, лежащих на полу заковываем в наручники. Все это влияет на итоговую оценку (чтобы продвинуться дальше первой миссии, надо получить от печальных усатых дядек хотя бы «троечку»).

Цель проста: в роли командира одного из трех подразделений, с разных сторон штурмующих посольство Ирана, вымышленную станцию метро «Трафальгарскую», пригородную ферму или Парламент (локации планировали, глядя в окно), надо добежать до конца маршрута, перестреляв по пути все вооруженное и заковав в наручники все несопротивляющееся. Нельзя не только переключаться между отрядами, но даже зайти на чужой маршрут. Трасса жестко урезана баррикадами.

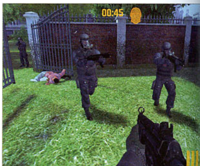
Есть некий тактический интерфейс: партнеров можно уговорить снять дверь с петель при помощи дробовика или закинуть в комнату гранату... Но, знаете, здесь все происходит так быстро и, главное, прямолинейно, что про напарников со спокойной душой можно забыть. Лучше просто качать рефлексы.

Если недавний R6: Lockdown был всего лишь консольным шутером, то The Regiment стоит на одной эволюционной ступеньке с Pac-Man и Galaga. Тут и «жизни», и бесконечное прохождение уровня с целью получения места в таблице рекордов, и геймплей, построенный на скоростном исполнении одних и тех же нехитрых приемов. Всякий раз, когда косят твоего спецназовца, ловишь себя на желании опустить в прорезь монетку.

Бастардизация

Соседние отряды несколько оживляют действие: что-то взрывают, куда-то постреливают, кого-то сбрасывают с крыши. Есть два режима прохождения: «Аркада» и «Симулятор». Различия — как между первым и последним уровнями сложности во «Вьетконге». В симуляторе всего-то убраны лишние индикаторы и перекрестие прицела.

Получишь «троечку» за один отряд — дадут пройти миссию за другой. Параллельным маршрутом. Сомнительное, прямо скажем, удовольствие по три раза добить каждый из четырех убогих уровней. Занять себя можно разве что таблицей рекордов. Пройти быстрее,



■ В противогазе британские глаза. Кстати, озвучена игра весьма неплохо. Профессиональный сленг, подсказанный отставными SAS'овцами, резко отличается от заокеанского.

убить меньше, задержать больше, маршрут один и тот же, порядок действий если и меняется, то на волосок. Чистейшая Galaga! Игра слишком аркадна даже для аркадного FPS, а то, что в ней, в общем-то, довольно реалистичные перестрелки — лишь следствие весьма странного выбора материала. Зачем было строить ТАКУЮ игру, без возможности выбора вообще, на основе, предполагающей разлапистое дерево решений разной степени оптимальности? Двухголовый уродец, The Regiment не способен понравиться решительно никому. Даром что концепция «Rainbow Six в игровом автомате» не лишена некоей извращенной привлекательности.

ФРАГ СИБИРСКИЙ



■ Как вы, надеемся, поняли, сие юмор. Стрелять этих товарищей не моги — отправят к началу этапа.

Товарищ, дверь

Когда-нибудь она обязательно доползет до небосвода. Яркая, сияющая, алкаемая всеми звезда русского игропрома. И Васюки мгновенно переименуются в Нью-Москву, Москва в Старые Васюки, а зарубежные мейджоры, какие-нибудь Ubisoft, EA и проч., поскуливая и прижимаясь брюхом к чернозему, почтут за счастье издать заморскую диковинку с труднопроизносимым названием.



«БУМЕР-2»

жанр	Видеотир
платформа	PC (Windows XP)
разработка и издание	«1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза	17 марта 2006 г.
железо	Pentium III 1800+, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта, поддерживающая разрешение экрана 1024x768, 2,7 Гбайт на жестком диске, мышь

www.games.1c.ru/boomer2

Это будет завтра

Но не сегодня. Нет! На дворе все еще 2006-й, во всех его пороках; кинотеатры отданы на растерзание к/ф «Петр Буслов's Бумер. Фильм второй»; а лицензионная копия одноименного сопутствующего игротовара не рекомендуется отрокам до 14-ти. Редколлегия детско-юношеской журналки «Game тчк EXE» считает иначе: прекрасный возраст, не подпадающий под пяту уголовной ответственности, как нельзя лучше подходит для освоения игры про немецкий автомобиль. Объяснимся.

Всё внимание на «жанр», друзья. Игры подобного толка исчезли с Земли и наших HDD еще в прошлом веке — вместе с идеологом «стрельбы по движущимся картинкам» командой American Laser Games. Увы, те восхитительные моменты яростного размахивания кольтами и пальбы в мутноватую даль остались в прошлом, срослись с историей. И, думается, напрасно (нет, правда). Что мешает вдумчиво и умело, взяв за основу отснятое для кинозалов, лепить рекламные КИ, используя эту технологию? Делать эти КИ аддиктивными, скоростными, въедливыми, зрелищными, держащими за ворот? Целиком, понятно, продолжающими торговое дело тизер-роликов?.. Ответ, к сожалению, прост: наш игроцкий снобизм (опыт?). Поднимите руки, кто из вас ждет от игры откровений, завидя на обложке рекламу к/ф, а на стене подземки кинобилборд с изображением jewel-бокса? Понимают ли это разработчики (тоже, между прочим, люди и даже игроки)? Не могут не. Но что мы видим: неужели в погоне за зрительским рублем они готовы прибегнуть к фокусам вуду?! Так и есть: призрак с почти человеческим лицом шагает в нашу сторону...

Voinushka: The Game

Увы, октябрятский задор иссяк уже на стадии разворачивания торса в сторону легендарного жанра. Там и сям в игровом остове рябят пробоины разной степени провальности. Межмиссионные вставки часто не соответствуют ни месту, ни антуражу нижеследующего уровня. Выглядит престранно: актеры бегут, спотыкаясь о со вкусом возведенные бутафорщиками холмы кирпичного боя, стреляют, как могут, создают напряженность — и вдруг исчезают в омуте загрузочного процесса. Каковой заканчивается... на другой улице, промеж луж, немытых машин и прострации подмосковного поселка городского типа. Не остались в накладе и спальные районы Третьеримска — они мощно засветились в игре вусмерть исписанными стенами красного кирпича, полиэтиленовым мусором и опять-таки нулевой привязкой к стерильным декорациям фильма. Видимо, творцы этот любопытный феномен тоже приметили — и попытались приладить нестыковки на слюну, наградив уровни почти точными копиями главных киноперсонажей: была в заставке Даша, есть такая и на экране. Шапочка только черная и лица не кажет. Но с лица ведь геймплея не пить. А эта рука с пистолетом, что моргнула перед глазами, — лицензированная часть артиста Вл. Вдовиченкова, точно говорим.



■ Игропроцесс весьма сдержанно иллюстрирован акробатическими трюками. В костюме, при белой рубашке, и вниз головой?!

Но есть и более серьезные печали: любые контакты с миром враждебных мишеней напрочь отваживают пользователя от мыши, монитора и шутеров как таковых. Сомнамбулический игровой движок «Бумера-2» спохватывается поздно и играет вовсе не по Станиславскому. Эхо нашего выстрела давно отправилось по личным делам, а он все целится. Вспоминает, что, кажется, разучивал кувырки, и падает, повергая в шок постановщиков трюков из Болливуда...

Разве форма мишеней имеет значение, если вам всего лишь дают осмотреть привязанную к стойке винтовку и поклацать ее затвором?

АЛЕКСАНДР.КАНЫГИН

Пинцет и молоток

Учитесь: многополосное интервью об игре, которая даже не объявлена. Вот что значит настоящая любовь. Мы искренне, всей душой любим варгейм Combat Mission, буквально силой заставляем вас в него играть, и варгейм это чувствует: идет навстречу, доверчиво машет хвостом и слюняво кусает руки острыми, как нож спецназовца, зубами. Встречайте главное событие варгейм-сцены сезона 2006-2008 гг.!

COMBAT MISSION: SHOCK FORCE

www.battlefront.com

жанр	Варгейм
платформа	PC
разработка	Battlefront (www.battlefront.com)
издание	Battlefront (www.battlefront.com)
дата релиза	Не объявлена (вероятно, середина 2007 г.)



■ Что такое Battlefront без Стива Грэммонта? — Гриновские паруса, вдруг лишившиеся алого окраса. И что такое наш журнал без обстоятельных бесед со Стивом? — Сущая «мурзилка», вы правы.

И в какой уж раз знакомьтесь со Стивеном Грэммонтом (Stephen Grammont), ведущим дизайнером Combat Mission: Shock Force (далее CMSF) и одним из основоположников религиозного культа им. Battlefront.com. Наш собеседник занимается концепцией игры в целом, дизайном интерфейса и игровыми features. В связке с ним идет Чарльз Мойлан (Charles Moylan), программист игры и ее ведущий дизайнер.

Ударная бригада

.EXE: Combat Mission: Shock Force официально не существует, но на вашем форуме проекту посвящен целый раздел, в котором уже 24 тысячи сообщений. Как объяснить этот феномен? «Кому надо — узнают»?

Стивен Грэммонт: Мы выучили один большой урок в ходе бесконечно долгого цикла разработки Combat Mission: Beyond Overlord: будь осторожен с вниманием игроков, которое ты привлекаешь к игре тогда, когда она еще не готова. Ажиотаж игроков на ранней стадии разработки способен едва ли не остановить процесс: постоянные просьбы о новых скриншотах, детальной информации, интервью не щадят время маленькой команды... Иногда мы делаем исключение для особо одаренных СМИ (вроде вашего журнала, который знаем тысячу лет), но по-настоящему начнем «светиться» только в пору окончательного созревания будущей игры.

.EXE: Вы уже семь лет занимаетесь вещами на тему Второй мировой, и, насколько мы понимаем, CMSF — нечто вроде творческого отпуска. Как долго вы раздумывали, выбирая тему modern warfare? Были ли другие варианты?

Стивен Грэммонт: Очень давно, потея над второй частью Combat Mission (называвшейся Barbarossa to Berlin), мы явственно почувствовали, что нуждаемся в совершенно новом игровом приводе. Мысль об игре в декорациях Восточного фронта («опять?!») была бы маркетинговым самоубийством. И так как средиземноморский театр военных действий уже значился в планах (и это будет финальный аккорд в исполнении старичка CMx1), были вынуждены искать новый, далекий от WW2 сеттинг.

В то время вовсю шла война в Афганистане; конфликт в Ираке, очевидно, был не за горами, и вариант с моделированием современных боевых действий выглядел весьма убедительным. Также мы рассматривали гражданскую войну в Америке, эпоху Наполеона и некоторые научно-фантастические сюжеты. Однако в конце концов единогласно остановились на теме современной войны.

Самой сложной и одновременно интересной целью новой игры стала попытка смоделировать боевые действия с участием Stryker Brigade Combat Team («ударные бригады», новая концепция ведения боевых действий, возникшая в начале 90-х годов. См. об этом, к примеру, здесь: www.globalsecurity.org/military/agency/army/brigade-ibct.htm. — **.EXE**). Было жутко любопытно, как концепция SBCT будет работать в реальной жизни, ведь на тот момент она существовала в основном на бумаге. Несмотря на то что последующие высадки ударных бригад в Ираке показали их возможности в ходе реальных стычек, SBCT еще никогда не противостояли полноценной регулярной армии. И это именно то, ради чего CMSF и создается.

.EXE: CMx2, новый движок, это не просто основа для пост-

роения CMSF, но и платформа для создания как минимум еще одной игры, то есть наше будущее на долгие годы. Каким оно будет? Какие принципы вы заложили в CMx2?

Стивен Грэммонт: CMx2 планируется масштабируемым, открытым для модификаций и дружелюбным к произвольному сеттингу, которым мы вдруг захотим заняться. Любой программист или игродизайнер подтвердит, что это невероятно сложная задача. Основной принцип: движок не должен стоять на пути у хорошей игровой концепции. Обсуждая предварительные результаты, мы часто спрашиваем себя «как CMx2 справится с?» и представляем самые разные ситуации: Вторая мировая, гражданская война, боевые действия в далеком будущем, на других планетах, в средние века... Если ответ неутешительный, делаем шаг назад и вносим изменения в дизайн или код. К счастью, мой четырнадцатилетний опыт создания игр в декорациях, которые я только что озвучил, позволяет чувствовать себя более или менее уверенно.



Единственный доступный на сегодня скриншот Combat Mission: Shock Force носит явно постановочный характер, но дает недурное представление о возможностях движка CMx2. Интерфейс, по заверениям разработчиков, находится в трудах, однако что-то подсказывает нам, что выглядеть лучше он не будет. Иначе Combat Mission изменит сама себе!



Если в CMx1 люди на поле боя были не более чем абстракцией, то в CMx2 каждый солдатик моделируется по отдельности, во всех деталях, и умеет двигаться строго по уставу. В кадре — минометный расчет.

Прощание с рядовым Райаном

.EXE: Знаю, у вас есть некоторые опасения в части лояльности поклонников Combat Mission, по уши увязших в WW2-теме: станут ли они играть в новую игру. Вместе с тем вы, и мы в этом ни секунды не сомневаемся, привлечете новую аудиторию. И все же: на какого игрока равняется CMSF? Не планируете ли вы сделать игру «проще», «быстрее», «доступнее»?

Стивен Грэммонт: Вы правы, принимая решение, мы, мягко говоря, догадывались о том, что кому-то станет дурно от новости о CMSF. Но верно и то, что существует множество игроков, уставших от виртуальной Второй мировой, интересующихся тем, что происходит на полях сражений сейчас. Что ж, пришло время подумать и о них. В конце концов, Battlefront — разработчик варгеймов, а этот термин, согласитесь, имеет несколько более широкое наполнение... Также я уверен, что CMSF захотят попробовать FPS-игроки, и во множестве. Почему? Потому что и пользователи, и пресса все настойчивее жалуются на то, что шутеры неотличимы один от другого. Графические или дизайнерские новации отнюдь не революционны (как это было 4-5 лет назад), Call of Duty можно запросто перепутать с Medal of Honor, отличия начинаются с третьего знака после запятой. Ну а CMSF... это нечто свежее, и это не только убедительная графика, но и принципиально новый, ни на что не похожий опыт.

Честно скажу, разрабатывая CMx2, в первую очередь мы думаем о том, чтобы движок был принят всеми, а не только варгеймерами. Некоторые воспринимают это как катастрофу, говорят, что Shock Force потеряет реалистичность, будет вялой, неинтересной игрой. Чушь! То же самое говорилось много лет назад, когда мы только закладывали серию Combat Mission. Хардкорные игроки переставляли шестиугольники фишек, а мы предложили им доступность, интуитивно понятный интерфейс, трехмерную графику и — одновременно — реализм, глубину, интенсивность. Мы уже доказали скептикам, что они ошибаются, и с удовольствием сделаем это еще раз.

.EXE: Действительно, система «одновременных ходов», которую вы предложили в Combat Mission, в свое время радикально изменила представление о варгеймах. Собираетесь ли вы модифицировать ее в CMx2 и Shock Force?

Стивен Грэммонт: Концепция We-Go жива и прекрасно себя чувствует в CMx2. Однако мы заложили в новый движок возможность работы в реальном времени. Это не только позволит нам избавиться от странноватых ситуаций в играх на CMx1, когда артиллерия начинает наносить удары уже после того, как ход официально закончен, но также позволит нам поддержать принципиально новый для варгеймов Combat Mission режим реального времени. Игрок сможет выбирать между классическим We-Go и «новомодным» RealTime Mode.

Поджигатели войны

.EXE: Немного об участниках конфликта. В качестве противника НАТО вы выбрали Сирию образца 2007 года. Насколько сложным было это решение?

Стивен Грэммонт: Этот вопрос — где, когда и кто будет сражаться — встал сразу же. Мы моментально отказались от вымышленных или притянутых за уши сценариев — такие вещи выглядят столь непривлекательно в глазах многих людей (включая нас самих!), что даже не стоят обсуждения. Таким образом, дебаты развернулись вокруг реальных конфликтов, возможных здесь и сейчас. Трудно представить себе более подходящее место для игровой заварушки в ближайшие год-два, чем Ближний Восток. Мы искренне надеемся, что в жизни ничего такого в этом регионе не случится, но наш виртуальный ТВД требует конфликта, поэтому нам пришлось его придумать.

Основными претендентами стали Сирия и Иран. Мы очень долго спорили и в итоге реши-

ли, что Сирия — лучший выбор с точки зрения геймплея, и не только. В реальном мире вести войну с Сирией, даже будучи связанным Ираком и Афганистаном, вполне возможно. А вот с Ираном такой фокус не пройдет. Несмотря на воинственность риторики по «иранскому вопросу», вряд ли кто решится вводить туда войска. Наконец, так как CMx2 будет выглядеть весьма уныло без наземных сил, мы остановились на Сирии. Дальнейшие события (к примеру, убийство бывшего премьер-министра Ливана Рафика Харири) только убедили нас в правильности решения.

Прошу понять нас правильно. Лично мы не хотим войны — ни в Сирии, ни в любой другой стране! Однако с точки зрения разработчика наши личные чувства не имеют значения. Варгейм, так уж случилось, требует как минимум две воюющие стороны, и Сирия — самый логичный выбор. Вот так просто.

Философия умывальника

.EXE: Уходя от политики: спецподразделения каких стран будут действовать в Shock Force? Какого масштаба соединениями смогут управлять игроки? Какую технику мы сможем увидеть на поле боя — в частности, надеяться ли на вертолеты (подайте нам, пожалуйста, Black Hawk!)? Могут ли проникнуть в игру российские ВС?

Стивен Грэммонт: Есть еще один урок, который мы накрепко заучили за время создания игр под CMx1: крайне важно концентрироваться на геймплее, а не на масштабах игры. Мы не хотели идти на компромиссы, и в результате тратили недопустимо много времени на разработку. Чтобы не повторять прежние ошибки, мы решили сфокусироваться на геймплее и всеми силами бороться с желанием добавить в игру всё и вся, включая кухонную мойку.

В CMSF игрок сможет командовать боевыми отрядами разной численности, участвуя в кампаниях и, конечно, одиночных сражениях. Очевидно, средний размер — стрелковая рота, минимум — взвод, максимум — батальон. К слову, ровно под эти размеры проектировался и CMx1, что бы там ни говорили игроки, утверждающие, что старый движок отлично подходит для моделирования боевых действий с участием целых дивизий. Да я скорее застрелюсь из всех дивизионных стволов сразу, чем буду командовать дивизией в CMx1!

Каждый новый релиз Combat Mission будет добавлять в игру все меньше техники и подразделений (в сравнении с CMx1). Кое-кто, без сомнения, будет разочарован: выбросить рейнджеров на башни неожиданно показавшихся из-за угла русских Т-90 будет невозможно в силу того, что у Сирии нет Т-90. А значит, и у нас их не будет. Мы не хотим строить геймплей, бездумно добавляя боевую технику; для нас эта «философия кухонной мойки» неприемлема.

.EXE: Как шестьдесят лет развития военной науки и техники, прошедшие со времен WW2, повлияли на Shock Force? Как с появлением высокоточного оружия, с развитием авиации, систем спутникового наблюдения и связи изменилась концепция ведения боевых действий? Как, в свою очередь, изменится геймплей Combat Mission?

Стивен Грэммонт: Фундаментальные принципы ведения войны со времен Второй мировой изменились мало — они по-прежнему построены на сочетании различных родов войск и осуществлении маневров. Кое в чем стало легче, кое в чем значительно труднее. Так, боевая задача, которая в 1944-м решалась силами батальона, в 2007-м может быть выполнена ротой. Более того, рота образца 2007 г. решит ее быстрее, с меньшими потерями и побочными разрушениями. Для игрока это, несомненно, совершенно новый игровой опыт. Собственно ради этого мы все и затеяли.



■ Насаждать ценности американской демократии в Сирии собираются с помощью пулеметов, произведенных в Бельгии.

.EXE: Сирийская сторона будет играбельной? Если да, то как может выглядеть геймплей с участием национальной армии? Вероятно, он будет принципиально отличаться от игры за спецподразделение? Интересно, каким вы его видите.

Стивен Грэммонт: Одиночная кампания, основной режим CMSF, выстроена от лица армии США. Перестав заботиться об игроке, выступающем за сирийскую сторону в ходе кампании, мы получили возможность создавать ЗНАЧИТЕЛЬНО более интересные сценарии. К примеру, реальны совершенно несбалансированные миссии, которые предложат гейплей зверской интенсивности, если вы играете за американцев, но будут невыносимо скучными, если вы виртуальный сириец. Эта новая степень свободы помогает разрабатывать действительно мощную и разнообразную сюжетную кампанию.

Разумеется, за сирийскую сторону можно будет поиграть в отдельных сценариях или в «песочнице». Пользователи смогут командовать моторизованными подразделениями, элитными частями войск специального назначения, повстанцами и специально тренированными террористическими группами.

.EXE: В современных конфликтах кроме двух противников есть еще одна сторона — пресса. Бытует выражение: «события не произошло, если его не показали по CNN». Планируете ли вы вводить гражданское население и, возможно, прессу — как элемент игры, с которым военным придется считаться?

Стивен Грэммонт: Гражданские есть в планах, но мы не успеем «ввести» их к релизу CMSF. Чтобы сделать все хорошо и правильно, нужны еще шесть месяцев — которых у нас нет (вряд ли в чьих-то интересах ставить почти готовую игру на hold и в течение полугода вводить в нее дополнительные features). Тем не менее CMSF на некотором уровне абстракции будет моделировать присутствие гражданского населения на современных ТВД. Я привел бы несколько примеров, но прежде лучше завершить кодирование, чтобы не обманывать. Просто знайте, что, хотя в игре не будет стопроцентно точного моделирования гражданского населения, CMSF не похожа на игры серии CMx1 (и почти все другие варгеймы, когда-либо выходившие на свет), в которых сражения проходили на планете, лишенной разумной жизни.

.EXE: Будете ли вы как-то учитывать финансовую сторону? Современное оружие очень эффективно, но и фантастически дорого. Одну и ту же боевую задачу можно решить по-разному, и иногда победу в локальном конфликте можно считать пирровой...

Стивен Грэммонт: Вопрос связан с предыдущим — про войну на улицах городов. Иногда лучший инструмент — молоток, а иногда — пинцет. Мы рассчитываем смоделировать ограничения реальной жизни и объяснить игрокам, почему нужно пользоваться пинцетом даже тогда, когда молоток кажется наиболее простым решением.

Вдвоем на стуле

.EXE: А что с многопользовательским режимом? Сетевые игры — алмаз Combat Mission, правда, неграненый. Планируете ли вы цивилизованный игровой сервер с rankings и возможность проведения турниров? Или мы так и будем пересылать друг другу ходы по электронной почте?

Стивен Грэммонт: Мультиплейер CMSF будет поддерживать только двух игроков — сидящих за одним компьютером, или прямое соединение, или ваш любимый PBEM-режим. Что касается массированных многопользовательских баталий — не волнуйтесь, решим и этот вопрос, причем скорее рано, чем поздно. Архитектура движка поддерживает бои с участием большого количества участников. Увы, вводить все новые возможности в первый релиз для нас непрактично, придется чуть-чуть подождать.

.EXE: В последнее время надежды авторских (нишевых) игр связаны с цифровой дистРебуцией. Strategy First распространяет свои варгеймы через Steam, у Stardock есть свой проект. Ваша компания в этом смысле всегда была слишком лояльной к игрокам: вы продаете только саму игру, в то время как народное творчество — моды, апгрейды, миссии и кампании — распространяются бесплатно. У вас есть планы по капитализации «дополнительных услуг»?

Стивен Грэммонт: Есть! В прошлом мы тратили огромное количество времени и сил для добавления в игру контента, который игрокам не был особенно нужен. Другими словами, мы делали слишком много для очень маленькой группы людей, которой (как и всем остальным!) приходилось ждать очередного аддона по два года. Таких ошибок больше не будет.

Новая стратегия Battlefront — выпустить главную игру, которая представит публике новый сеттинг; в случае с CMSF это «US Army против Сирии». Далее каждые несколько месяцев мы надеемся реализовывать модули, добавляющие в игру свежие элементы. К примеру, морскую пехоту США или войска Бундесвера, новый район, новые возможности для игроков и, разумеется, обновленную графику и звук. Игрок, вполне довольный базовым тайтлом, будет спокойно ждать следующую игру, в другом сеттинге. А для тех, кому хочется открывать для себя новые вещи в границах существующего проекта, мы придумали модули. Не нравится конкретный модуль — не покупайте его; игра, словно конструктор, умеет обходиться только с тем, что есть в ее распоряжении. Вы сможете экспериментировать, смешивать разные войска, использовать старые элементы территории с новыми, и так далее.

беседу вел
ОЛЕГ.ХАЖИНСКИЙ

Границы разумного

«...В момент пересечения миров на Бельтион проникли боги мира пришельцев — Безымянные боги, именуемые ныне Старыми. Подобно своим подданным, Старые боги отняли часть энергии у богов змеелюдей, чем очень сильно ослабили их. Их сила росла из года в год, и вскоре они смогли контролировать территорию, занимаемую нагами. Родные леса и болота более не являлись союзниками людей-змей. Каждое дерево, каждый куст отныне имели своего повелителя из пантеона Старых богов...»

BELTION: BEYOND RITUAL http://beltion-game.com

жанр	Action/RPG
платформа	PC
разработка	Rostok-Games (http://rostok-games.com.ua)
издание	Издатель не объявлен
дата релиза	3 квартал 2006 г.



■ Юрий Бесараб, свежеиспеченный менеджер по связям с общественностью Rostok-Games. В багаже юноши с хитрым прищуром работа над непростыми играми S.T.A.L.K.E.R., «Казаки-2», «Вивисектор».

Удивляться нечему — Beyond the Ritual стартовал еще в 2002-м и задумывался как «нелинейная РПГ со множеством диалогов, уникальными персонажами, собственной системой прокачки и огромным бесшовным миром, где реальность и фантазия сосуществуют рядом». Высокий слог выдает в отчаянных украинских парнях людей как минимум увлеченных. Увлеченных настолько, что даже тогда, когда команда выросла до дюжины юнитов, в ней не было ни одного профессионального программиста. Итого: игру пришлось переписывать — желания не увязывались с возможностями, и от «Бельтиона» осталась одна история — буквально. На осторожные вопросы о текущей температуре тела проекта отвечает Юрий Бесараб, Rostok-Games.

Масштабы

.EXE: «Литературный и художественный мир собственной разработки» — понятие весьма растяжимое. Что такое «художественный мир» в вашем понимании? Чем он отличается от тех, что изложены на бумаге?

Юрий Бесараб: Хорошо проработанный, интересный, выходящий за рамки игры. Это легенды, герои, стертые временем города и народы, боги и культы. А отличается... да хотя бы неканоничностью. Нет больше слащавой сказочности и напыщенности, зевотной избранности героя и его миссии (по спасению чертова мира). Это пошло под нож. Мотивация персонажа пРеближена к нашим с вами реалиям... Впрочем, мы наделили героя способностями к некромантии — задали, так сказать, предлагаемые обстоятельства.

.EXE: А кто он — ваш герой? То есть мы в курсе, что молодой некромант Тацит, сын Беша, направляется с некоей миссией в город Железных Столбов (хорошо, не Белых)... Расскажите о человеке, а не о былинном богатыре.

Юрий Бесараб: Тацит — это вы (я, он, она). Вы живете в мире Бельтиона по тем принципам, которые вам (мне, ему, ей) близки (разумеется, с учетом игровых ограничений). Захотите — можете стать вдумчивым, благородным исследователем, или убийцей всего живого, или мальчиком на побегушках, или веселым шутником. Каковы вы за компьютером — таков и герой. Ну а если в привязке к сюжету, то вы, выпускник школы некромантов, впервые выпущены в большой мир, и этот запах свободы вам определенно нравится. Каким станет старательный и способный ученик, освободившийся от монастырской обязаловки, нам неизвестно, — каждый игрок сам сформирует его психологический портрет.

.EXE: Звучит, простите за словечко, пластилиново. А что тогда будет с «проработанным миром»? Или «мир отдельно, герой отдельно»?

Юрий Бесараб: В любом случае, когда игроку предоставляется возможность выбора, герой действительно приобретает «пластилиновые» черты: у него есть задача, а уж как он ее выполнит — решать вам.



Если бы линия поведения прописывалась жестко, герой не принадлежал бы вам — это было бы дитя исключительно сценарных дел мастеров. И что тогда осталось бы от РПГ? Мы даем вам право лично выработать «характер» персонажа. Есть в этом противоречие между возможностью действовать по своему усмотрению и «хорошо проработанным миром», в котором вы будете жить?

.EXE: Некрокорни Тацита позволяют по-маниловски мечтать о тактической составляющей игры: уничтожаем два десятка орков, тут же поднимаем их тела с земли и бросаем в качестве отвлекающего пушмяса во фланговый рейд...

Юрий Бесараб: Нечто подобное будет — только не в таких масштабах. Все-таки не стратегия. Поднимать мертвых, призывать на помощь неупокоенных — конечно! Куда же некроманту без этого.

.EXE: Тогда о масштабах, пожалуйста. И как это выглядит — на каком-нибудь примере.

Юрий Бесараб: Подчеркну еще раз: «Белтион» не тактика. На первых порах герой сможет «оперировать» только одним мертвецом; со временем способности усилятся, на помощь будут приходить более сильные создания. Но даже матерому некроманту будут подвластны лишь несколько огромных зомби, скелетов или духов. В противном случае, игра перестанет быть action/RPG и будет очень легкой.

.EXE: Влияет ли система заданий на развитие персонажа? Например: можно ли в одночасье порвать с храмовниками и заняться лозоходством? Можно ли вообще плюнуть на все и пуститься в свободное плавание по волнам единого-неделимого (в смысле бесшовного. Или в концепции что-то изменилось?) мира?

Юрий Бесараб: Мир не так уж неделим: несколько огромных уровней, в переходах между которыми вы увидите знакомые экраны подгрузки. «Самоволки» не возбраняются. Вы можете выбирать между имеющимися силами или вовсе забыть об их существовании — и вести себя в соответствии со своими желаниями. Другой вопрос, как долго можно бродить, не имея цели... Рано или поздно сюжет напомнит вам о себе. А когда вновь устанете от игры — займитесь побочными заданиями, отойдите от основной истории в сторону, отдохните, потратьте толику времени на исследование внесюжетного мира.

Романтика

.EXE: Религиозный базис описываемых событий занимает несколько страниц, но игра предлагает нам лишь одного играбельного персонажа. Вам самому не жаль, что столь тщательно проработанная система внутривидовых и межконфессиональных взаимоотношений остается не у дел?

Юрий Бесараб: Изначальная концепция проекта подразумевала чистую эпическую РПГ, и литературная проработка мира (о которой мы говорили) включала в себя религиозный компонент. Увы, редизайн поменял не только жанр, но и сюжет. Но мир-то остался! Как знать, может быть, когда-нибудь мы отважимся развивать его в другой игре.



■ Пейзажи Beyond the Ritual не то чтобы поражают... вселяют надежду? Хотя на деле все может оказаться куда как более плоским.



■ Честно говоря, для повелителя мертвых у Тацита слишком... необремененное лицо. Да еще эта кокетливая меховая оторочка...

.EXE: Жаль, что «официальная» фауна Бельтиона тоже выглядит несколько усеченной. Мне кажется, эпическая завязка просто обязана познакомить нас еще с кем-нибудь, а не только с Песчаным Страхом (из «Дюны», нет?) и HOMM-образными саламандрой и грифоном. Будет ли расширяться зоосад?

Юрий Бесараб: Конечно. Заявлены не все зверюшки. Их есть и их будет больше. А придумать кардинально новое существо... это не так просто, как кажется. И сравнения с виденным ранее неизбежны — что доказывает ваш вопрос. Поэтому нет ничего удивительного в том, что грифон из средневековой геральдики кому-то кажется «героическим».

.EXE: «Половина игрового времени «Бельтиона» — это слэш». Ваши слова. Не многовато ли для качественной РПГ? Конечно, в той же Sacred в схватках проводились часы, но в тамошних лавках счет шел почти на дни... А еще было бы весьма любопытно посмотреть на магов, исполняющих характерные тарантиновские па...

Юрий Бесараб: А нам кажется, что для action/RPG это норма. И, понятно, пропорция может варьироваться в зависимости от предпочтений игрока. Любители общения и политеса наслаждаются диалогами и решают (во всяком случае пытаются) проблемы мирным путем, обходя опасные на сражения места.

Поклонники силовых видов ролевого спорта увеличивают долю action, ввязываясь в драки на каждом шагу. Все как всегда.

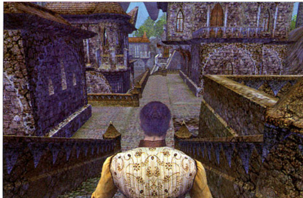
.EXE: Сюжет един для всех четырех классов (кстати, почему среди них целых три боевых и всего один магический?) или возможны варианты?

Юрий Бесараб: Подобное деление обусловлено видением отличий классов и их исполнением. Нам показалось, что мы не сможем качественно и интересно проработать несколько классов, связанных с некромантией. Поэтому и сюжет для всех один. Разница в способе ведения боя, что никак не сказывается на развитии событий.

.EXE: И только? Класс влияет исключительно на экшен-составляющую и никак не обуславливает поведенческие особенности?

Юрий Бесараб: Да. Зачем мыслить штампами? Боец тоже может быть умным и интеллигентным. А маг способен на хамство и глупость. Разве не бывает такого, что в обычном шофере или слесаре подчас больше мудрости, ума и такта, чем в некоторых представителях шоу-бизнеса?

.EXE: Насколько в Мире на перекрестке миров развита торговля? Вплетена ли в экономику игры классовая принадлежность?



■ «Бельтион», совершенно не смущаясь, рисует картинку многолетней давности. И если бы не детали, ее легко можно было бы принять за кадр из какой-нибудь Might and Magic.

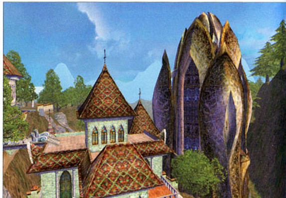


Юрий Бесараб: В жизни к деньгам относимся с нежностью — особенно тогда, когда они есть. А в игре от изысков решили отказаться. Традиционные для жанра «экспроприировал — продал — купил». Как известно, это и есть настоящая романтика.

Энтузиазм

.EXE: Опровергните, пожалуйста, если ошибаюсь: Rostok-Games — компания, созданная и поддерживаемая гиками (в хорошем смысле!). А это значит, что вы работаете в жанре, который вам прекрасно известен. Отсюда «общетеоретический» вопрос: какой вы видите сегодня РПГ-нишу на рынке КИ? Какие тенденции вам по душе, а от каких воротит? Как относитесь ко всеобщему упрощению фэнтези (речь уже не столько о КИ, сколько о медиабизнесе вообще)?

Юрий Бесараб: Все правильно. На гиках-то все и держится. Хотя нам больше нравится слово «энтузиасты»... РПГ и впредь будут развиваться в четырех направлениях: MMORPG, RPG/adventure с большой долей кинематографических элементов (KOTOR, основная масса jRPG), псевдосвободные RPG с активным участием игрока в социуме игрового мира (Gothic, Elder Scrolls) и классические action с



■ Сила контраста? В любом случае, строение в темных тонах очень выгодно оттеняет блеклую угловатость соседа.

RPG-элементами вроде Demon Stone и Knights of the Temple.

Упрощение ролевых игр? Я бы связал это с поверхностно-потребительским отношением к жизни.

.EXE: «Поверхностно-потребительское» — это в точку, но — общо. Можно развить мысль?

Юрий Бесараб: Вот именно поверхностно-потребительское отношение к созданию фэнтезийных миров, образов героев, диалогов и сюжетных схем и хотелось бы оставить в прошлом. Из-за легкомысленного отношения к жанру людей, создающих игры (пишущих книги, снимающих фильмы), фэнтези уже давно превратилось в общественном сознании в нечто невообразимое, что-то вроде бульварного чтива. Буквально: конвейерная продукция для необремененных мыслительными процессами граждан. То же касается затасканности подходов к ролевой механике. Почему в сознании так прочно засело, что маг это обязательно книгочей и задохлик, воин — тупая гора мышц, а некромант (наш случай) — бледный личеподобный старик дурного нрава? Почему в играх так четко проведена граница между добром и злом и столь очевиден выбор игрока, если в действительности возможных вариантов решения любой проблемы всегда больше двух? Впрочем, ответ очевиден: девелоперы боятся рисковать, предпочитая штамповать клоны, аддоны и выпускать игры по лицензиям, не особенно развивая идеи. Все это хотелось бы оставить позади, как старый и добрый, но отработанный материал. Надо расти качественно, а не обгладывать кости древних чужих идей. А в свой рюкзак хотелось бы положить побольше свежих и нестандартных РПГ-решений. И нынешний кризис идей — это первый шаг на пути к обновлению, иначе и быть не может.

беседу вел
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Предчувствие великой войны

Надежные инсайдерские источники свидетельствуют: гуру «Работающих на Газу И.» Крис Тейлор (Chris Taylor) за глаза называет нынешнего .EXE-собеседника «Наш паровоз» — и не потому, что тот бежит впереди, не дай бог, самого Криса или, свят-свят, весь его пар выходит в свисток, а потому, что (цитируем с точностью до запятой) «он тащит на себе весь проект, парни». Конец цитаты. На что наш электронный гость обычно скромно заявляет: «Отнюдь. Крис, как всегда, преувеличивает — я всего лишь нежно внимаю его великим дизайнерским ЦУ, а потом с ужасом ищу оптимальный способ, как прикрутить их к остальным компонентам игры». Да, вот так смело и говорит.

SUPREME COMMANDER

www.supremecommander.com

жанр	Стратегия в реальном времени (Total Annihilation 2, мы настаиваем)
платформа	PC
разработка	Gas Powered Games (www.gaspowered.com)
издание	THQ (www.thq.com)
дата релиза	Зима 2006-2007 гг.



■ Брэдли Реб, главный дизайнер Supreme Commander. Кстати, вы знаете, что Брэд разрабатывал для Total Annihilation: Kingdoms интерфейс?

Но хватит карамельного политеса — с нами Брэдли Реб (Bradley Rebh), главный дизайнер Supreme Commander, божественно-воинственной RTS с царскими корнями, игры, которая обязательно получит от тов. Горбунова 4,55 л и станет пятой по итогам 2006-го сезона! Если, конечно, успеет к началу шоу.

Гигиена мира

.EXE: Великая Total Annihilation, о которой мы еще обязательно спросим, хотя знаем, что вы не любите говорить на эту тему, в вольном беллетристическом изложении занимала строк двадцать. Не могли бы вы, исчерпывающе рассказав нам об истории, которая движет Supreme Commander, побить этот рекорд?

Брэдли Реб: С удовольствием. Три человеческие расы, они же три главные стороны продолжающейся свыше тысячи лет Бесконечной войны, — Объединенная Земная Федерация (United Earth Federation), Кибране (Cybran Nation) и Просвещенные (Aeon Illuminate) — как им кажется, постигли высшую военно-тактическую мудрость и разработали вооружение, с которым просто нечему сравниться. То есть готовы наконец-то закончить Войну. Победить, разбив соперников в пух и прах. Играющий телепортируется в 40-й (кажется) век, выбирает понравившихся поджигателей войны и, взяв их за руку, под фанфары приводит к вожделенной виктории.

.EXE: Уложились, ура. Три расы, три мира, то есть, простите, три войны, конечно. Сколь различны технологии, которыми они оперируют? Как эта разница будет сказываться на театре военных действий?

Брэдли Реб: У каждой расы только ей присущие сильные и слабые стороны и возможности, это очевидно. UEF — почти мы через 19 веков: традиционная колесная и гусеничная техника (да, танки, да, мобильные танковые заводы), хитрое авиационное вооружение, рассыпающее по небесной тверди фальшивые цели, и т. п.; Cybran Nation, люди-с-чипами, склонны к ведению умной, высокотехнологичной, скрытной войны, их авиация невидима для радаров, их корабли могут ходить под водой; а Aeon Illuminate и вовсе не от мира сего — наши сценаристы утверждают, что ребята владеют секретами... вы не поверите... Чужих. Впрочем, так оно и есть: внешне очень стильная, оружия почем зря не показывающая, их, к примеру, авиатехника вовсе невидима — ни для радаров, ни воочию. Озарение придет к вам лишь в момент огневого контакта. Но будет поздно. Шучу! Легко догадаться, что стоит за всем этим: индивидуальные боевые стратегии. Но! Мы не хотим запустить дело с персонализацией рас до такой степени, чтобы вы, игрок, разочаровавшись, к примеру, в Федерации и предательски перейдя на сторону Чипоголовых, ПЕРЕУЧИВАЛИСЬ играть. Ни в коем случае. Будьте спокойны в этом отношении — все интуитивно, все по-тейлоровски.

.EXE: Мы продолжаем настаивать на этом слове: похоже,

война будет ТОТАЛЬНОЙ. Всеохватной, глобальной, великой. Как решаются проблемы, касающиеся, мягко говоря, немалого количества войск и баз? Будут ли на карте хотя бы маленькие лужайки для выпаса мирных граждан? Сможет ли игрок, представляющий, увы, интеллектуальное большинство, контролировать ваш военно-полевой Содом?

Брэдли Реб: Это как раз та штука, о которой мы заботились больше всего. В игре есть множество возможностей для автоматизации полевой логистики и мониторинга ситуации, которые в достаточной степени помогут даже среднему бойцу и обозревать, и легко считывать, понимать весь ТВД. Это касается и создания, и развертывания, и поддержки войск в ходе операций. Плюс приятная и полезная опция смены масштаба изображения: ближний бой — вся карта. Кррруто.



■ Где огонь и скорая смерть в пучине морской — там Кибране. Где солидная, спокойная мощь линейного корабля (справа) — там Федерация, Объединенная, Земная. Мораль проста: играем за Просвещенных.

Война миров

.EXE: И все-таки это трудно представить — как можно командовать ТАКИМИ армиями на ТАКИХ территориях (по слухам, ваша средняя карта в несколько раз больше самой обширной карты любой современной RTS)... Принимали ли вы во внимание возможность использования походовой системы? Это, конечно, повлияет на динамику игры, но и подумать позволит. А может, будут активные паузы?

Брэдли Реб: Огорчу: ядро геймплея Supreme Commander таково, что походовая система попросту не применима. Зато, повторюсь, мы сфокусировались на совершенствовании интерфейса в узком, но важном направлении облегчения контроля за действительно тучными стадами наших юнитов. В реальном, разумеется, времени.

.EXE: В современных RTS довольно обычны ситуации, в которых пехота легко расправляется с тяжелым танком. Скриншоты убеждают нас в том, что вы постарались избежать подобного парадокса введением реалистичных юнит-пропорций. Это как-то повлияет на геймплей?

Брэдли Реб: Вы правы, наши линкоры куда больше наших танков и обладают соответствующими — пропорциональными! — ударной силой и броней. Изменения в геймплее очевидны: он становится более реалистичным.

.EXE: Вопрос, от которого вы точно икаете: вы отказались от классической боевой системы «камень-ножницы-бумага» — что пришло на смену?
Брэдли Реб: Supreme Commander — это скорее симулятор, не RTS. Взаимодействие юнитов куда больше зависит от таких топографических штучек — к вашим услугам. Рельеф оказывает большое... нет, очень большое влияние на определение оптимальной стратегии и выбор юнитов.

.EXE: Несколько слов о ресурсах. Пожалуйста. Для прессы!
Брэдли Реб: Два главных ресурса: масса (Mass) — базовые строительные блоки, и энергия (Energy) суть усилия к свершению подвигов и просто дел. Например: завод транслирует массу к тому, что он производит, тратя энергию на обслуживание производственного процесса.

Брэдли Реб: Гм... Я бы не стал называть ЭТО затасканным термином «оружие массового поражения». Нет, не стал бы. Я сказал бы проще: это великолепное, впечатляющее, отменно губительное оружие! Немногие юниты переживут взрывную волну. Не говоря уж о прямом попадании. Какое же это ОМП?!

.EXE: Олегу Михайловичу не очень, но нам страшно нравится. Мы о графике, что смотрит на нас со скриншотов. Однако, масштабы. Однако, две сотни типов юнитов. Однако, спе-

.EXE: Точно.
Брэдли Реб: На этот случай у меня есть шпаргалка от начальника, читаю: «Несмотря на то что игра делается в студии Криса Тейлора, которого все ошибочно считают «серым кардиналом» великой TA, Supreme Commander не имеет к той игре никакого отношения, это даже не родственница, это совершенно новое творение. Мы согласны лишь на определение «духовная наследница», столь скоропалительно растиражированное прессой». От себя добавлю: спасибо за внимание!



■ Мы за наших, мы за красных! Верхняя Монголия, Кибранский аванпост им. Н.Ф. Карацупы. Смотр танкового строя и песни по случаю пРебытия Главковерха (в кадре справа).



■ Радиоуправляемые модели самых «рабочих» танков United Earth Federation в масштабе 1:1, с набором шагающих истуканов, авиаюнитов поддержки, английским газоном, дымными спецэффектами и фрагментами смешанного леса на горизонте.

вещей, как скорость поворота орудийной башни и расчет баллистической траектории, нежели от того, каким будет повреждение при том или ином типе брони. Например, установки ПВО наделены скоростными орудийными башнями с высоким темпом огня, что позволяет им работать по быстрым авиаюнитам, тогда как артиллерия стреляет много медленнее, но обладает широким сектором обстрела и может наносить удары по целям, находящимся за холмами и другими препятствиями.

.EXE: Кстати, о холмах...
Брэдли Реб: Безусловно, конечно, о чем вы говорите! Возвышенности, узкие перешейки, водные преграды, каньоны и множество других суровых

Вещи похуже войны

.EXE: Итак, совместными усилиями мы выяснили, что боевые действия Supreme Commander происходят в воздухе, на воде и на суше. А вот про количество юнитов спросить постеснялись...
Брэдли Реб: Все три стороны обладают ПОЛНЫМ комплектом наземных, воздушных и морских юнитов, обделенных и любимчиков нет. Общее число доступных типов все еще... нет, не в тайне — определяется. Но мы ориентируемся на 200 разновидностей юнитов.

.EXE: Народная молва, подпитываемая, вероятно, вашими молитвами, гласит, что у нас будет шанс шарахнуть во врага ОМП. И что — все умрут?

цэффекты. Вы с рабочей конфигурацией определились?
Брэдли Реб: Эээ... техотдел говорит, что нет. Но будет масса графических настроек!

.EXE: И о сетевом: покажет ли ваш мультиплейер жанру RTS где раки зимуют?
Брэдли Реб: Надеюсь! Особенно верю в режим кооперативного прохождения кампании. Но большего пока не скажу. Приходите поболтать о многопользовательском Supreme Commander на наш E3-стенд. Обещаю маленькое шоу. И Криса.

.EXE: Сэр, последний, но очень важный вопрос...
Брэдли Реб: О Total Annihilation?

P.S. Отличная новость! Или уже старость... не суть: вам нравится музыка, что звучит в TES IV: Oblivion, от которого вы все никак не можете отползти? Значит, понравится и саундтрек Supreme Commander. Джереми Соул (Jeremy Soule), непобедимый и, что уж там, легендарный, зарядит игру таким интерактивным саундом (мы уже слышали пару треков), что аж мурашки по коже. Пафос в бронзе, вот как мы это называем.
P.P.S. А что же собственно Supreme Commander, могучий победитово-победительный истукан Главковерх, о котором не было сказано ни слова? Скажем! Журналистская сага об игре только начинается...

Карьера Кайрона

К счастью, некогда практически вымерший, жанр космосимуляторов постепенно наращивает мясо. Еще одна полная амбиций новинка именует себя Darkstar One. Заметьте только, что все совпадения с одноименным культовым кинофарсом тов. Карпентера совершенно случайны, так как игра не имеет к нему ни малейшего отношения.

DARKSTAR ONE

www.darkstar-one.de

жанр	**Космосимулятор**
платформа	**PC**
разработка	**Ascaron (www.ascaron.com)**
издание	**Ubisoft (www.ubi.com)**
дата релиза	**Сентябрь 2006 г.**



■ Затасканные шутки по поводу фамилии — в сторону, пожалуйста. Алан беллетристикой не балуется, и когда вы играли в свой жалкий Q2, Алан трудился в покойной «Крио», создавая с нуля памятные Mankind, Black Moon Chronicles и Beyond Atlantis. А потом были неслабые Port Royale, Patrician III и даже Sacred. И никакой чертовой поэзии! Пахота.

Откликнуться на наши призывы пообщаться любезно согласился Алан Уайльд (Alan Wild), старший продукт-менеджер немецкой студии Ascaron, в доках которой создается Darkstar One.

Герой галактики

.EXE: Итак, космический симулятор. Какого типа игру нам ждать? Путешествие по предписанному сюжету или же вы работаете полностью открытый мир, в котором мы сами себе хозяева?

Алан Уайльд: Darkstar One — это сюжетный научно-фантачтический шутер-космосим. Но в игре содержится множество разнообразных элементов геймплея, которые придают ей глубину, недоступную обычным шутерам. Система апгрейдов корабля, густонаселенная игровая вселенная в три сотни звездных систем, торговля, полиция, политика, «терминал» с бездной необязательных миссий, предназначенных для разных профессий, и множество других интересных вещей.

.EXE: Несколько слов о вселенной игры: предстоит ли нам колесить по далекому будущему нашего мира или же дело происходит давным-давно в далекой-далекой галактике? Какие расы встретятся нам?

Алан Уайльд: Действие происходит в будущем; долгий эволюционный путь прошла не только наука, но и само человечество — терраны. Но человечеству вдруг становится нехорошо: последние достижения в области нано- и нейротехнологий раскололи общество, в результате образовалась группа ренегатов, Thul, с собственной территорией... Всего в игре шесть рас, на своем пути вы встретите множество разных персонажей разной степени типичности.

.EXE: Место героя в этом мире, кто он, куда идет, чего добивается? Денег, славы, мира во всем мире, спасения собственной шкуры?

Алан Уайльд: Нашего с вами парня зовут Кайрон. После смерти (убийства) отца ему достался корабль Darkstar One. Это наша точка входа в игру; герой начинает поиски себя, его карьера может пойти по любому из множества путей, и в каждом есть свои плюсы-минусы. И хотя Кайрону на роду написано быть Героем Галактики (куда деваться), только вы будете знать, как он достигнет этого.

Карьерная лестница в небо

.EXE: Будут ли задания жестко расписаны заранее или планируется генератор случайных миссий? И каковы они, эти задания: найти и уничтожить, слетать на разведку, не дать упасть волосу с какой-нибудь важной головы?.. Будут ли миссии только в космосе или ожидаются дополнительные задания (скажем, у поверхности планет)?

Алан Уайльд: Darkstar One — это, во-первых, основная история — с четкой сюжетной линией и определенными целями, которые надо выполнить, чтобы завершить игру. А во-вторых — карьера, где вы фактически делаете что хотите, где хотите и как хотите. Это идеальная возможность самостоятельно осмотреть мир, открыть много нового и заработать. За-



работать как можно больше, чтобы улучшить корабль.

.EXE: А как это — заработать? Продавать свои услуги за звонкую монету? Можно ли будет вместо бластера взять калькулятор и превратиться в космоторговца? стать владельцем части галактики?

Алан Уайльд: Деньги — это всё, они упрощают жизнь вам и усложняют ее вашим врагам. Пиратство, контрабанда, торговля, эскортирование, работа по контракту — будет всё. Для склонных к торговле — симуляция товарно-денежной паутины, опоясывающей весь игровой мир. Пиратам будет чем поживиться на торговых маршрутах, а для контрабандистов найдется достаточное количество запретов на те или иные товары. Что касается эскортов и наемников... всегда есть те же пираты и контрабандисты, не говоря уже об армии-полиции.

Камеры внешнего наблюдения

.EXE: Мы действуем в одиночку или с напарниками (подчиненными, командирами)? Будут ли в игре крупные сражения (многих десятков кораблей — от истребителей до гигантских крейсеров)?

Алан Уайльд: В основном Кайрон работает один, хотя и не без содействия со стороны NPC. Плюс некоторые миссии заставят вас присоединиться к звену кораблей или же просто добиваться вместе с союзниками некоей общей цели. Битвы? Не скажу, что многие десятки, но... много, с размахом, особенно вокруг враждебных торговых станций. А потому устроить охоту на транспорт, разгружающийся рядом с полицейским крейсером, — это не самая удачная идея... Впрочем, если вам ТАК нравится — попытайтесь уйти, сохранив добычу и жизнь. Попробуйте-ка!



Говорят, модели станции, кораблей и прочей техники создавал тот же подрядчик, что делал их для сладкой X3: Reunion. Хотя верится в это с некоторым трудом.

.EXE: А что с экономикой? Цены будут жестко фиксироваться или им позволено меняться в зависимости от ситуации? Окружающие корабли — лишь антураж или они тоже будут зарабатывать деньги, согласно собственной повестке дня?

Алан Уайльд: Цены — штука очень изменчивая! Мы применили полнофункциональную экономическую систему, и AI-торговцы в самом деле покупают-продают товар на станциях. За этим, кстати, можно наблюдать из обсерватории, это такое окно внутри станции, которое показывает, что происходит снаружи... Идеально подходит для начинающих пиратов, замышляющих налет! (Да, даже когда вы пришвартованы к станции, время во вселенной не замирает на месте, а продолжает свой ход.) Надо лишь помнить, что конфликт с законом — это еще и появление недоброжелателей, ищущих с вами встречи.

.EXE: Репутация — есть ли в Darkstar One такое понятие?

Алан Уайльд: Конечно! Репутация героя фактически сводится к системе рейтингов, определяющих, насколько вы опытны и известны. Заработаете плохую репутацию — очень скоро почувствуете на своей шкуре зубы наемных убийц, регулярной армии, полицейских и, понятно, других пиратов.

Слияние с кораблем

.EXE: Диалоги? Сможем ли мы отыгрывать характер? Быть вредным и едким или щедрым и обходительным? Ожидают ли нас разные концовки или все дороги ведут в Рим?

Алан Уайльд: Хотя Darkstar One не является РПГ в традиционном смысле, отдельные ролевые элементы в ней есть. Тот же «Даркстар-1» (корабль) — это фактически ваш персонаж, и различные его апгрейды и модификации вполне похожи на «левелапы». Ну и ваше отношение к различным расам будет влиять на их отношение к вам — на то, захотят ли они давать вам задания, и т.п.

.EXE: Не будет ли скучно всю дорогу летать на одном корабле? Сколь обширны будут возможности космотюнинга и астромоддинга?

Алан Уайльд: На одном и том же? Ну нет. «Даркстар» не просто «какой-то корабль», это прототип, кульминация долгих лет секретной работы над одноименным проектом, которым занимался отец Кайрона. Технология пришельцев, внедренная на корабле, раскроет широкие горизонты для его модификации. В конце концов, все игроки по-разному представляют идеальный боевой корабль. И вы сможете осуществить свои намерения вне зависимости от того, хотите ли вы загрузить его тяжелым вооружением, легкими лазерами с быстрой перезарядкой или предпочитаете ракетное оружие. Это будет ВАШ личный корабль, потому что на нем будет стоять только то вооружение и оборудование, которое нравится вам.



Космос в симуляторах бывает двух типов: либо строгий черный, либо отвязный микс всех кислотных цветов на свете. В Darkstar One нас окружает именно последний.

.EXE: Отлично, полная сатисфакция. Последнее: что является самым важным в вашей вселенной?

Алан Уайльд: Однако! Жестокий вопрос! Для меня — неизвестное и его познание. А еще превосходящая огневая мощь!

беседу вел

АШОТ.АХВЕРДЯН



МАША.АРИМАНОВА

Маятник Вьенно

Адвенчура и границы восприятия

Какие квесты оказали на вас самые сильное психологическое воздействие? От каких survival horror у вас бежали мурашки по коже? Трилогия Blair Witch (особенно ее первая часть, Rustin Parr), вуайеристский триллер Tender Loving Care, игры вроде In Memoriam и LifeLine (хоррор для PS2, в котором приходилось голосом указывать героине уязвимые места монстров) открывают перед нашим жанром, в силу его неторопливой природы и некоторых других особенностей, самое широкое поле для экспериментов с геймплеем и нарративом.

В черном цвете

Survival horror прямое управление героем и чистое поле зрения только портят. Отсюда — попытки голосовой коммуникации с хорошенькой испуганной девушкой Рио, отсюда — клубящийся между деревьями туман, обесцвечивающие и полнящие статикой картинку приборы, якобы позволяющие увидеть призраков. Но каков аналог статики и тумана в обычных, интеллектуальных, квестах? Как напугать игрока, если ты решительно не умеешь писать, не понимаешь, как и из чего возникает напряжение, и снимаешь лучшего друга в роли главного героя — отважного агента ФБР Джека Лорски?

Есть, есть вариант. Взгляните на творчество французской команды Lexis Numerique (www.lexis-numerique.fr) и лично ее руководителя Эрика Вьенно (Eric Viennot). 2003 год, In Memoriam (www.inmemoriam-thegame.com) — помните, нет? Загадка черного CD-ROM'а, неуловимый маньяк по прозвищу Феникс, игра, использующая подборку фальшивых (и настоящих!) веб-сайтов... Даже сам компакт-диск был частью атмосферы, игрового мира, сценической принадлежностью. (Вспоминается Monty Python & The Quest for the Holy Grail, в котором ключи к прохождению можно было найти, распотрошив коробочку с игрой. Ну, или старые-старые детективы, к которым прилагался комплект «найди убийцу сам»: лупа, стакан с отпечатком пальца, платок с пятном настоящей крови и нахальный рыжий волосок...) Игру портят очень плохое (любительское) видео, дурацкий сюжет, дьявольские полуаркадные пазлы. Но она тем не менее получила премию французского общества драматургов и композиторов — «за достижение новых уровней интерактивности».

И заслуженно! Герои квеста — и даже сам злодей — писали мне электронные письма, а за подсказками нужно было бегать в настоящий, большой, внушающий почтительную дрожь Интернет. Взяв в руки черный CD и хорошенько сощурившись, можно было увидеть, как вздрагивает граница между вымыслом и реальностью.

Кто подставил Жанин Салло?

Конечно, In Memoriam не первая игра, использовавшая задворки Сети в качестве декораций (хотя, возможно, первый настоящий квест). 31 июля 2001 года увидел свет бесплатный пилотный эпизод Majestic. Авторство проекта приписывалось Anim-X, апокрифической конторе из Орегона. Сюжет стартовал со зверского убийства ведущего разработчика и уносился в такие конспирологические дали, что одним из pdf-документов игры заинтересовалось Федеральное бюро расследований (во всяком случае нам хотелось бы в это верить).

Детище Electronic Arts умело многое: не только писать электронные письма, но и поддерживать ICQ-разговор в режиме видеочата, посылать факсы и звонить (голосом!) вам домой. Ночные звонки от взволнованных агентов поступали за пять минут до их гибели (таинственной!), о которой вы узнавали утром, просматривая факсовые сообщения. В видео участвовали настоящие актеры, в том числе цайферический Джо Пантолиано. Мессенджер-общение — очень, мне кажется, изящное решение, перенос диалоговых лабиринтов обычного квеста или РПГ в мир ненастоящих девушек и спам-ботов.

Проект опередил свое время и продержался всего пять, включая пилотный, эпизодов. Игра схлопнулась в апреле 2002-го. Ну и что, что звонки от агентов, раскрывших Страшную Правду о Всемирном Заговоре, выдавались раз в сутки, по графику, и, прямо скажем, напоминали обращения в службу техподдержки? Ну и что, что каж-



■Experience 112. Девушку можно изучать не только в обычном, но и в инфракрасном режиме. Как видите, честные полигоны, никаких заранее обсчитанных задников. Неужели это делают в Европе?



■Experience 112. Вот он, дистанционный survival horror! Его изобрел Хичкок в фильме «Окно во двор». Это окно — во двор виртуальный.



■Majestic. Толстый гик в футболке знает Страшную Правду: как только выключится веб-камера, за ним прилетят на черных вертолетах. Такова жизнь на стыке тысячелетий.



■По словам мсье Вьенно, Джулии, одной из виртуальных корреспондентов In Memoriam, пришло гневное письмо от молодой итальянской девушки, твердо уверенной в том, что «сетевая гарпия» пытается увести у нее жениха. Это к вопросу о границах реальности.



■The Thirteenth Victim. Принцип Blair Witch Project: низкокачественные видеовставки пробирают сильнее.

дый эпизод стоил нечеловеческие десять долларов? Разве в этом дело...

Majestic и In Memoriam — всего лишь вершина айсберга. Жанр ARG (alternative reality gaming), также известный как CME (cross media entertainment), существует с конца восьмидесятых, когда в чатах и в электронной почте кипела интерактивная фикция QuantumLink Serial. Жару поддала компания Wizards of the Coast, устраивавшая в девяностых рекламные сетевые кампании вокруг своих настольных РПГ (Webrunner и Webrunner 2). Ну а первый широко известный пример — промо-акция в поддержку спилберговского фильма AI (2001 г.), учрежденная Microsoft.

ARG кажется чем-то средним между live action role-playing (минус live action) и древним народным развлечением scavenger hunt, пиксель-хантингом на свежем воздухе. Спилберговско-майкрософтовский The Beast озадачивал игроков расследованием убийства, все ключи к разгадке которого были спрятаны в промо-материалах фильма. Указующая надпись на настоящем плакате — милейшая, например, деталь. А еще веб-сайты, журналы, участие Жанин Салло в роли киберпсихолога, телефонные номера... Разработчики пристально следили за действиями игроков и даже интегрировали особо активные группы сыщиков в игровой сюжет. Через три года Microsoft повторит прием с I Love Bees — онлайновой феерией вокруг консольного шутера Halo 2. Ей будет подражать компания «Нинтендо»...

В 2002-м некто Бен Аффлек и Мэтт Дэймон учредили телевизионный сериал Push, Nevada, где подсказки к внутренней игре были скрыты не только в промо-материи, но даже на самом ТВ-экране. Пиксель-хантинг в национальных масштабах, с востребованным, кстати, призом в миллион долларов.

Само собой, увеселения такого рода скоро появились и на мобильных телефонах. Игривые звоночки, текстовые сообщения, электронная почта, просмотр пары веб-сайтов? При чем здесь ПК?! Получите Nokia Game (1999-2005) и миллион подобных ей бессмысленных и беспощадных мобильных триллеров. В наиболее экстремальных образчиках игроки не только считывают улики с трубки, но и гоняются друг за другом по городу с водяными пистолетами.

Дистанционное управление

То, что Вьенно удалось интегрировать весьма абстрактные сетевые развлечения (происходящие в течение нескольких лет и понятные сравнительно узкому кругу подписчиков) в почти настоящую КИ, — несомненная удача. Геймплей был. Головоломки были. При всем своем минимализме и дилетантизме игра разошлась в 120 тысячах копий. Потом появился аддон The Thirteenth Victim, который вы тоже, конечно, помните. Исчезли аркадные вставки, время прохождения было сжато до семи часов (вместо двадцати семи)... А большинство сайтов, на которых приходилось искать подсказки, были самыми что ни на есть настоящими. И что в этой реальности альтернативного?!

Непременный In Memoriam 2 должен выйти в третьем квартале 2006-го. Захватив камеру и «пару-тройку симпатичных актрисочек», Вьенно отправился в путешествие по Европе, снимая натуру из окна автомобиля и коллекционируя басни про тамплиеров (естественно). Да, во второй части «наконец-то можно будет звонить по телефону». Кажется, возможна особая версия для мобильников, эксплуатирующая систему глобального позиционирования и разворачивающаяся в ихнем Париже. Увы.

По мотивам In Memoriam номер 1 мсье Вьенно накатал толстенный роман; мсье Вьенно сотрудничает с Бенуа Сокалем над комиксом (выйдет, скорее всего, в 2007-м); мсье Вьенно «не исключает возможность экранизации» (а то и сразу нескольких)...

Но не это главное. Вьенно и его постоянный партнер Николя Делайе (Nicolas Delaye) работают над настоящей игрой. С графикой, причем трехмерной. С видом на прекрасную девушку от третьего лица. Происходящей в роботизированной тюрьме на водах. Ранее она называлась The Lost Island, ныне — Experience 112. Эта помесь тюремной адвенчуры и survival horror тоже не прочь чего-нибудь раздвинуть, желательно — границы вашего восприятия. На сей раз главный номер программы — не перевод игры на сетевые просторы, а непрямое управление героиней. (Почему-то это всегда героиня (а лучше две!), отважная космическая девушка в полурасстегнутом комбинезоне или одаренная природой представительница спецслужб... Очевидно, толстым гикам, упрашивающим протагониста «еще немножечко повернись!», с такими веселее.) Хоть сколько-нибудь прямому управлению подвержены системы наблюдения (можно переключаться между камерами, использовать режим ночного видения, звуковой анализатор и прочие устройства, знакомые вам по шпионским видеоквестам) и жизнеобеспечения (вентиляция, водопровод, электроснабжение). Можно просачиваться в тюремные компьютеры и управлять неким транспортом. Выходит в 2006-м, но англоязычного издателя пока не обнаружено...

Какие квесты вы помните лучше всего? От каких игр ужасов вам становилось по-настоящему страшно? Впитав в себя Blair Witch, Tender Loving Care, LifeLine, Majestic, In Memoriam и Experience 112, наш жанр открыл самое широкое поле для отважных экспериментов с геймплеем и нарративом. ■



СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

Ум короля, б/у

Фальшивые победительные интонации: как приобрести, оказать влияние и смириться с неизбежным

«Моделировать AI с помощью компьютеров — это то же самое, что пытаться решать математические задачи на швейной машине».

Арьергард

Давным-давно, когда деревья, кажется, еще были, первый номер отечественного коньюнктурного (откровенно; то есть принципиально прорекламного) консоль-издания выдал блистательное в собственной наивности пророчество: да, персональный компьютер обладает куда более высокой вычислительной мощью, чем любая телеприставка. И это означает, что в требовательных к этому ресурсу игровых проектах он в явном фаворе. Однако там, где такие вычисления не нужны (а речь шла, разумеется, в основном о классических аркадах), «настольному ящику» за прогрессивной восьмибитной энтертейнмент-системой не угнаться — слишком слабы корни юной платформы. Самое же забавное в том, что на откуп «ай-би-эмам» были оставлены лишь шахматы и авиационные симуляторы. «Пусть каждый получит свое» — это пацифистское, вполне отвечающее духу времени клише пронизывало текст насквозь, а перед глазами читателя, несомненно, вставала восхитительная утопия будущего: отец в полигональном кокпите, барражирующий над вражьей базой; сын (школьного возраста, умеренный троечник), читающий на экране «Панасоника» скупое «sorry, but our princess is in another castle»; мать, колдующая под пиликанье телевизора и «писискрипера» над немецким кухонным комбайном. Так должно было быть — идиллический парадиз, абсолютный баланс, счастливый симбиоз прирученных технологий.

Не случилось.

Бублик г-на Альберта

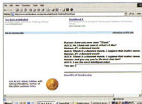
Эволюция искусственного интеллекта в индустрии компьютерных игр — процесс сам по себе настолько невероятный, что объяснить его причины можно лишь существованием всемирного заговора. Ну как еще могло случиться, что спустя десятилетия после понга и тетриса вершиной машинной мыследеятельности стала детская возня F.E.A.R. — игра, в который бойцы спецназа способны на десятки всевозможных наступательных комбинаций, но не в состоянии хранить коллективно накопленный опыт? И даже подумать страшно, какие революционные изменения в каменной громаде NHL- и FIFA-сериалов могло бы вызвать микроскопическое изменение — простая способность команды соперника ПОВТОРЯТЬ удавшиеся комбинации (штука, реализованная, между прочим, еще в спектрумовском Soccer).

О том, что современный подход к формированию и использованию AI бесперспективен, говорил еще Джефф Хокинс (основатель Palm и исследователь области цифрового сознания); задолго до него схожую мысль высказал американский философ-популяризатор Джон Серль. Его «китайская комната» — умозрительная модель синтезированного «думания» — самая, пожалуй, внятная аллюзия «шахматного тупика» (даром что концепция была обнародована в ранних восьмидесятых). Суть «китайской комнаты» состоит в том, что индивид, не знающий китайского, способен вполне сносно общаться с носителями этого языка, если владеет набором соответствующих иероглифов и инструкцией, указывающей, в каких случаях имеет смысл применять ту или иную морфему. Подобного рода критика (ставящая под сомнение саму возможность существования AI), конечно, слишком категорична — однако за бравурной философичностью здесь прячется совершенно конкретное указание, игнорируемое до сей поры.

Несколько лет назад в интервью .EXE один из отечественных пионер-разработчиков простодушно рассуждал о том, что создать противника, который будет умнее, сильнее и быстрее человека, не проблема. «Вопрос только в том, — посмеивался аксакал, — насколько такое положение дел понравится игроку.» Речь шла о стратегиях, где обеспечить AI-превосходство действительно не так уж сложно. Почему же словосочетание «революционный AI» всякий



■ Алан Тьюринг, создатель безупречной «абстрактной универсальной машины», теоретик «цифровой» математики, гений. Погиб в 1954-м, отравившись начиненным цианидом яблоком.



■ Чат-бот Alice, дважды признававшийся лучшим в мире. Разговаривать с ним почти интересно.



■ «Муж на вечеринке по случаю дня рождения видит свою старую любовь и мило ей улыбается. Они уединяются в другой комнате и начинают целоваться. Сестра его жены заходит туда и начинает, натурально, going nuts (ну надо же принимать меры!). Она бежит и сообщает обо всем супруге, у которой от таких приятных новостей случается нервный срыв. Уличенный мужчина становится несчастным и просит прощения. Дети быстро забывают то, что случилось». The Sims 2.



■ Громада Battlefield 2 устанавливает четкие правила: там, где боты, не может быть никакого AI. И наоборот, конечно.



■ О степени ню-фактора свежего короля можно спорить сколь угодно долго — от этого F.E.A.R. не перестанет быть «лучшим боевым симулятором».

раз разводит скулы мощным зевательным? Почему пропорция «возможности — реализация» всякий раз поражает чудовищной амплитудой? Потому, собственно, и поражает, что создать противника, который будет умнее и сильнее, очень легко. Если посмотреть поближе на любой спортивный симулятор (включая всеобщего любимца Winning Eleven), то обнаружится милая деталь: при поднятии планки сложности соперник начинает: а) быстрее перемещаться; б) точнее бить по воротам; в) минимизировать якобы-ошибки. В командно-тактическом симуляторе. Как, собственно, и «далее везде»; препарировать можно любого представителя любого жанра. Нюанс: все вышеперечисленное — факторы убойно, чугунно относительные, к поведенческим системам отношения не имеющие. Добро пожаловать в апартаменты господина Серля — откуда, как известно, выхода нет.

Универсали

Аргумент американца прост: пока мы будем ориентировать «болванчиков» на действия неодолимой внешней силы, любые попытки создать нечто объективно «настоящее» безрезультатны. И это беда, потому что в случае с КИ неодолимая сила не просто незаменимый компонент, а столп и несущая конструкция; неодолимая сила — человек за монитором, который обязательно должен чувствовать себя если и не нораджинбейкеровским mister president, то уж точно тем, ради кого все и затевалось. И то, что столь скоропостижно выносится на jewel-обложки, — не что иное, как простая реакция на стопроцентно (погрешность минимальна) прогнозируемые действия (все происходящее на зеркальной глади любой части NHL-саги кажется чересчур быстрым... Однако стоит фигурке хоккеиста, которой управляет игрок, остановиться, ЗАМИРАЕТ ВСЯ ИГРА). Пресловутые «шах и мат», возведенные в немыслимую степень абсурда, объектно-ориентированный алгоритм, в сравнении с которым поведение блохи выглядит божественным откровением.

Забавно, но самый прогрессивный AI можно встретить там, где, по общему мнению, I не водится вовсе: в заслуженной народной забаве The Sims. Идеальным «мозгом» (по Хокинсу и, отчасти, Серлю) является тот, который оперирует не элементами, но последовательностями (кои хранятся в памяти как важные соотношения между отдельными деталями), и использует механизм автоассоциации («вспоминая» часть, автоматически «вспоминает» всю последовательность). Механика The Sims удивительно точно (с определенными, разумеется, допущениями) отвечает этим требованиям, обладая еще одной чертой, нехарактерной для типичной «игры сегодняшнего дня»: носители «интеллекта», пусть и безусловно зависимые от игрока, существуют вовне, в собственной системе координат, и влияние играющего исключительно опосредованно. Эксперименты с нейронными сетями, популярные в конце девяностых, — вещь, конечно, любопытная, но на практике почти неприменимая — в отличие от игры Уилла Райта. Концепция The Sims — воздушно простая по своей сути! — легко вписывается в рамки шутера, стратегии, РПГ... В виде принципов — в любые рамки вообще. В конце концов, это не сложнее, чем создать преломляюще-отражающую (согласно всем известным физическим законам) ледовую поверхность. Месяцы NVIDIA/ATI-гонок лишают даже этого. Впечатляющий снобизм.

Назло истокам

Бог с ними, с этими назойливо-педантичными американцами — можно принять на веру все заверения о том, что их требования излишне строги и заведомо невыполнимы, и можно согласиться с теми, кто говорит, что время симуляции квантовых процессов коры головного мозга еще не пришло. Поверим консерваторам на слово — и как-нибудь заткнем рот вездесущему Уиллу с его Spore. Приструним гордость и вернемся в еще не остывший 1950-й, год, когда Алан Тьюринг опубликовал знаменитое эссе «Компьютерная машинерия и сознание». Основной тезис статьи получил название «тест Тьюринга» (несмотря на потрясающую фразу: «увы, сегодня мы не можем объективно выразить суть вопроса — может ли машина мыслить») и послужил отправной точкой для всех оценочных дискуссий на тему AI. Буквально: «если компьютер в состоянии убедительно имитировать человеческие реакции, его можно считать мыслящим». Более свободного определения, кажется, существовать не может, но вот ведь какая штука: современная компьютерная игра не отвечает и ему. Седому, полувековому, неосознанному, тысячу раз поднятому на смех. И это пугает. Ведь нельзя же сказать, что прыти современных компьютеров не хватает на то, чтобы персонаж сносно ПОХОДИЛ на человека: посмотрите, в конце концов, на GTA. Нет ни одной по-настоящему веской причины для того, чтобы оправдать новую итерацию аркадно-шахматного конфликта. Тем не менее — ни искренности, ни человечности. Индустрия загнала себя в капкан: чем сильнее игра пытается имитировать собственное присутствие, тем менее убедительным это выглядит. Разумеется, AI — элемент не столько определяющий, сколько комплексный и факторообразующий; можно составить длиннющий список плохих игр с крепким «искусственным мозгом» и едва ли не длиннее — хороших с провальным. И, конечно, это самая простая позиция (равно как и излюбленное дизайнерское «сейчас так не делается» — прекрасный побуждающий мотив!), с которой и смотрится, и плюется легче.

Правда состоит в том, что идеальной игрой — как пятнадцать лет назад, так и сейчас — является та, в которой человек противостоит человеку, с «китайской комнатой» или без нее. Может ли итог этих полутора десятилетий быть позорнее? ■



ИЛЬЯ.СТРЕМОВСКИЙ

Лицедеи

Несколько масок одной профессии

Постоянным .EXE-читателям хорошо известны функции и различия основных девелоперских профессий. Дизайнеры, художники, программисты? — бойцы в траншеях, творчеством и трудом воплощающие в реальность игровые проекты. Более-менее понятно, кто такие менеджеры: управляющие командами разработчиков. Но есть в индустрии еще одна прослойка специалистов, страшно далеких от народа (не потому, что кто-то из сторон против общения, а потому, что не было пока удобного случая, чтобы познакомиться). Продюсеры. Увы, о них не знают не только игроки. Многие разработчики также не представляют, кто это, зачем это, с какой вдруг радости и надолго ли. Попробуем разобраться.

Олимпийцы

Должность продюсера обычно существует не в команде разработчика, а в структуре игрового издательства. Так как издательств меньше, чем разработчиков, то и продюсеров относительно немного. Итак, продюсер — это представитель издательства, общение которого с разработчиками не прекращается на протяжении всего проекта; он лучше всех знает и команду, и игру, создаваемую этой командой; именно перед ним отчитываются разработчики, именно он принимает решение о запуске игры, приемке (а значит — об оплате) очередного этапа работы и даже о закрытии проекта.

Правда же, у вас создалось впечатление, что продюсер — это большой начальник, что именно он руководит проектом, сидя где-то в светлой дали, что только ему подвластны судьбы игр, которыми он командует, следуя одному ему известным законам?

Уникальное качество

Пока вы остаетесь в неведении относительно ответа на последний вопрос, мы зададимся новым: почему эти специалисты занимают в индустрии столь привилегированное положение? Должно быть, это самые умные, самые талантливые, самые успешные люди игропрома, возжелавшие на закате своей блистательной карьеры поселиться на Олимпе, чтобы метать оттуда на досуге громы и молнии? Однако же, если мы посмотрим список настоящих корифеев — девелоперов, чьи игры разошлись миллионными тиражами, — выяснится, что продюсеров среди них почти нет. Странно!

Ну хорошо, продолжим интриговать. Может быть, в продюсеры идут амбициозные выпускники престижных бизнес-школ, редкие доки по части игроразработки, управляющие индустрией, что называется, согласно полученным сверхзнаниям? И снова ничего подобного. Подождите-ка... а нет ли за океаном факультетов, откуда они, эти продюсеры, и вылупляются? Нет. Профессия штучная, не для конвейерной подготовки, да и иные продюсеры трудятся в игропроме уже долгие годы, начав свой путь тогда, когда не было ни DigiPen-института, ни Full Sail.

Итак, кто он? На самом деле хороший продюсер — специалист по решению одной довольно специфической проблемы. В русском языке есть очень короткое и емкое описание той ситуации, от которой продюсер призван уберечь издателя с разработчиком. Ситуация эта заключается в том, что человек идет по полю, на котором находится некий сельхоз-инструмент, предательски скрытый от глаз, и если по неосторожности (или же из-за невнимательности) наступить на него, путник непременно получит по лбу. Будет больно, а главное — очень, очень не вовремя, неожиданно, подло! Ну а наш герой, в отличие от путника, имеет богатый опыт общения с граблями, он четко знает, какой длины бывает ручка, насколько она тяжела и сколь силен будет удар. Он в состоянии распознать спрятанные в проекте грабли, он знает, как проложить маршрут, чтобы обойти препятствие, а если и наступить на него, то без особенных последствий, и не просто знает, но и может передать это знание неопытному разработчику.

Вы можете предположить, что продюсеры — это бывшие тестеры, и будете правы. По роду деятельности тестеры сталкиваются не только со своими ошибками, но и с ошибками всей команды, причем хороший тестер не только отмечает наличие прокола, но и предлагает решение, как от него избавиться. И когда у такого специалиста накапливается достаточно опыта общения со сложными ситуациями, он действительно может претендовать на эту должность. Понятно, что тяжкая продюсерская доля может достаться и представителям других девелоперских профессий, просто их становление занимает чуть дольше времени. Да и у издателя может не быть штата разработчиков, а вот отдел тестирования есть всегда.


■ Импозантная внешность, белый воротничок — архетип продюсера в коллективном бессознательном.


■ Русская народная метафора всегда в фокусе продюсера.


■ Придирчивость и внимание к деталям позволяют распознать русскую народную метафору в любом обличьи.


■ Аксакал, с тревогой смотрящий вдаль, экономит от двух до пяти лет каторжного труда.


■ Как водится, в персонального защитника мало кто верит, но без него живется значительно хуже.

Нюх и глаз

Таким образом, продюсеры — это ходячие энциклопедии всяких ужасных историй, происходивших с проектами, в которых они участвовали, — жутких приключений с кошмарными ошибками, после которых люди неделями работали сверхурочно, издатели теряли деньги, а на рынок выходили заморданные багами игры. Эти повести могут быть печальными, смешными, застегнутыми на все пуговицы серьезности, но в сюжете любой есть сцена, когда кто-нибудь произносит сакраментальное «ой!», означающее, что принятые ранее решения оказались неверными и теперь команде придется иметь дело с неприятным сюрпризом.

Вот почему на конфетно-цветочном этапе проекта продюсеры смотрят на разработчиков церберами, до болезненности подозрительны и во всем видят повод для этого самого «ой!». У начинающих такой подход вызывает невольный трепет.

Но главное — крылья

Если же первое знакомство с проектом прошло успешно, продюсер преображается: из цербера превращается в ангела-хранителя и бросается устраивать судьбу будущей игры в высших сферах. Если получается, проекту дают зеленый свет и такого же цвета финансирование.

А бывает еще чудесатее. Скажем, издатель раздобыл интересную лицензию, требующую немедленного производства игры. Продюсер садится на телефон, и в жизнь разработчика, как крестная фея к Золушке, врываются верные деловые предложения — и ну снаряжать на приключения. При этом иногда, как в сказке, новоиспеченных героев наделяют каретой, свитой, платьем и всем остальным, что может понадобиться в производстве игры. И группа энтузиастов с непонятным статусом превращается в почти настоящую компанию по разработке игр — молодую и перспективную.

Подготовка позади, начинается проект. Продюсер шлет сувенир — требования к работе и шаблоны документов, которые предстоит сдавать. Талмуд на многих листах, по стилю — помесь ГОСТа с налоговым кодексом. Лучший подарок! Между тем внимательный получатель понимает, что ему досталось сокровище. Ведь сухие параграфы появились не просто так. Они — словно устаревшие законы некоторых американских штатов — вроде того, что в Луизиане нельзя стрелять со второго этажа в аллигаторов. Кажется, абсурднее не сочинить. Но задумаемся. Если такой закон есть, значит, кто-то когда-то стрелял в бедных рептилий со второго этажа, и от этого приключилось какое-то неудобство или даже несчастье. И бредовость затеи не отменяет возможности грустных последствий. Так и с играми: каждый пункт в требованиях и шаблонах беспристрастно фиксирует, что и когда нужно делать, чтобы не получить «ой!». И пусть сам инцидент остается за скобками, правильное решение сохраняется и живет в такой форме до глубокой старости. С каждой выпущенной игрой список пополняется, а ценность документа растет. Недаром его не показывают посторонним — только после официального оформления отношений.

Проект в разгаре, сроки горят, работа кипит. Где должен быть продюсер? Тут как у Чапаева — на холме, обозревать окрестности. Пока разработчики трудятся, продюсер следит, чтобы ни одна напасть не одолела, не потревожила небритых людей за компьютерами. Он не часть команды, он не может сделать за них работу, зато способен помочь вовремя поданным советом, который сохранит девелоперам две недели жизни, которые они собрались угробить на пустое. А не послушаются — он возьмет в руки Daedric Claymore и давай писать грозные письма и наставлять на правильный путь. Разработчика от такого бывает что и в слезы бросает, но оно и к лучшему, быстрее мыло из глаз вымывается. И не дай бог, если проверяющий даст слабину, мол, ладно, потом доделаем. Мелкие недостатки очень быстро разрастутся в большие безобразия, и на игру потом без жалости не взглянешь... Так, поворачиваясь к разработчику то одной маской, то другой, продюсер и ведет проект до самого его завершения, и даже чуть дальше.

Для разработчиков многое остается за кадром. Например, то, как их ангел-хранитель отстаивает подопечных перед тестерами, еще более привередливыми, чем он сам; как сражается за интересы проекта с таким же, как он, продюсером только родом из другого, заморского, издательства, где будет выходить локализованная версия; как ищет решение технических проблем и договаривается о лицензиях, переводах, интервью, выставках; как встает стеной на пути «фичекрипа» и ограждает разработчика от волнений и неопределенностей. Можно годами работать в индустрии, но только став продюсером, понимаешь, сколь рискован и непостоянен игропром.

Внутреннее пространство

Продюсерами не рождаются, продюсеров не назначают. Ими просто становятся. Это и собственно руководители студий, и опытные менеджеры, и выпустившие по нескольку игр гейм-дизайнеры. Острова мудрости, стабильности и опыта в первобытном игровом океане, они делятся секретами тех, кто был до них с новичками. И чем больше таких людей — тем ближе зрелость игр — время, когда производство перестанет быть ночным забегом по одним и тем же буеракам, когда, поминутно ойкая от ударов по лбу, на свет появляются толпы уродцев, время, когда, опираясь на опыт предшественников, уверенные, умелые, знающие свое дело мастера будут радовать новые поколения игроков крепкими, добротными играми, среди которых все чаще будут встречаться настоящие шедевры. Ура, товарищи! ■



НИКОЛАЙ.ТРЕТЬЯКОВ

Осадки

Есть ли жизнь на радиоактивных пустошах?



Одна из цитатных фраз Машеньки А., изреченная в давние года: «Иногда хочется играть в старинные игры и ждать, пока придут лангольеры». О да. А во временном промежутке между светлым и ярким настоящим, где живет большинство игроков, и зубастыми уничтожителями (забвением) среди руин копошатся моддеры.

Сдувая пыль

Это характерно: большинство модификаций делают игры неузнаваемыми. Присосавшись к изначальному коду, как фейсхаггеры, они меняют внешний вид, сеттинг и даже жанр. Модификаторы влюблены в свое творчество, а базовую игру часто рассматривают исключительно как средство. Тривиальная мыслишка: бережное отношение к оригиналу — не только мера игроцкого фанатизма, но и знак того, что оригинал — нечто нетленное, гармоничное по сути. Моддеры чувствуют эту гармонию и откладывают резец в сторону. Изваяние полируется бархоткой, моды не имеют глубокой инвазивной сущности.

Подтверждения? Какая игра любима по всему свету, включая дикие Россию и Бразилию? Конечно, Fallout, в каковое понятие входят части первая и вторая, но не Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, которую настоящие поклонники не считают частью повторяющего себя Fallout-канона. Хотя игра демонстрирует Те Самые Картиночки, поверить в такое Братство трудно. Чтобы паладины, пусть даже чикагские, так грубо обращались с tribals?! Несмотря на традиционного адского мальчика Рона Перлмана в качестве рассказчика back story.

Простите, во мне проснулся F-фанат! Как Спайдер Джерусалем, колочу себя кулаком. В отличие от него, должно полагать, в грудь.

К эквилибриуму и идеалу, наверное, больше всего приблизилась первая F-часть — моддеры ее почти не тронули. Несравненно более востребованный самодельщиками F2 заслонил (в том числе буквально: размером) предшественника, но причина его востребованности скорее в другом. Fallout 2 не только менее целостен стилистически — некоторые воинствующие старообрядцы недовольны расколом, который вносят в переживший ядерную войну континуум Гернсбека автоматическое оружие с безгильзовыми боеприпасами им. Уильяма Гибсона же, культурные реалии 1990-х с кинозвездами-сайентологами, списанный с Циклопа из бриновского «Почтальона» Shi Emperor, Железный Дровосек и шутки вроде Fallout 2 hintbook, могил Музики и Зичука на Голгофе, а главное — Cafe of Broken Dreams с воскрешенным псом Dogmeat'ом, — свою роль играют также многочисленные ошибки, спешно изгонявшиеся из тела игры разработчиками тогда, мрачной осенью 1998-го. Моддеры поковыряли F2, потому что не были пройдены углубления, не отполирована поверхность.

Но как поковыряли! Для какой еще игры староверы будут создавать микромод, меняющий звук выстрела 14-миллиметрового пистолета и полуснайперского шпалера калибра .223 на звук из первой части, потому что тот, де, более аутентичен? А все остальные будут несколько лет после выдавать самодельные патчи 1.03, 1.04, 1.05 и т.д.? Или kids patch, возвращавший в игру детишек (у владельцев европейских версий не было возможности приобрести звание Childkiller ввиду отсутствия потенциальных жертв)? Маленькие забавности собирает сайт The Radiated Society (www.stgfc.com).

Иллюстрирующие «Миф о Сизифе» (можно и без кавычек — достаточно посмотреть на производственные планы участников проекта Fan Made Fallout, www.fanmadefallout.com) поклонники не успокаиваются до сих пор; самые объемные F2-моды появились недавно или с черепашьей скоростью разрабатываются. Среди последних — Mutants Rising (включающий неких girl critters), чешские Fallout 1.5: Resurrection (о



■ Survivor. Наш прапрадедушка Vault Dweller оставляет нам в Temple of Trials вкупе со своим любимым оружием не только желто-блакитный костюмчик, но и письмо.



■ Survivor. У этого мода есть один недостаток: вместо привычной взаимности с последующим brides-you-may-now-kiss в нас начинают стрелять...



■ ...хотя в оригинальном Fallout 2 все кончалось хорошо.



■ Wasteland Merc 2. Упокоив каннибалов, бросающихся в атаку с неоднозначным кличем «white meat!», и обчистив их юрту, приятно посидеть (постоять) с удочкой на берегу Тихого океана. Потому что у него нет памяти. Спасибо, м-р Кинг.



■ Wasteland Merc 2. Мод для этого мода (см. его на диске) добавляет в WM2 NPC, чье единственное предназначение — делиться перед смертью имуществом.

временах между Vault Dweller'ом и Chosen One) и Fallout Yurop (с переносом действия на европейский театр). Возможно, F-любители смогут работать быстрее с выходом F.I.F.E. (Flexible Isometric Fallout-like Engine), поддерживающего графику из Fallout 1-2 (попытка немецких умельцев облегчить жизнь всем F-моддерам сразу).

Точение уровней

Wasteland Merc 2 — первая (ну, почти; первая — аналогичной идеологии Wasteland Merc) жизнеспособная масштабная F2-конверсия, которой удалось появиться на свет (см. ее на диске в корневой папке Kolya; только прежде, пожалуйста, приготовьте амверверсию Fallout 2!). Очень забавная проверка игры на растяжимость и пластичность со странным онлайновым душком; нетипично сильное отклонение от оригинала.

Fallout-ветерана (это начальное требование — с самого начала нас сильно облучают радиацией) избавляют от судьбины Chosen One и заставляют заниматься выживанием в качестве простого постапокалиптического аборигена. То, о чем мы не то что бы мечтали, но мы интересовались: помните неприятности из-за низкого в начале игры outdoorsman skill в первом Fallout? Когда все было внове (в том числе правильные tag skills), мы отбивались от грызунов, с опаской косились на скелет рогатого кенгуру, начинали брести через пустыню по world map и расходовали драгоценную воду. Сердце сжималось. Правда, тема выживания оттеснялась на второй план дедлайном по доставке канализационного чипа.

В WM2 забитые грызуны и брамины оборачиваются сочными ломтями мяса, которые можно есть сырыми, но без какого-либо исцеляющего эффекта; для достижения последнего пустынный бекон (carrion cabobs!) нужно жарить — печи здесь не просто элемент декора, как это было в оригинале. Кулинарные навыки логично списаны на счет outdoorsman skill. По аналогии с жаровнями и океаном, использование удочки на излучающих радиацию (затемненных) участках которого приносит рыбу (жаль, что это не сасими голыми руками им. Каммерера), к делу пристроены и камни, измозолившие нам глаза за многие годы: орудуя долотом (или заправляемым машинным маслом сверлом) в специально отведенных для этого шахтах, можно добывать железо, уголь, золото, даже уран. Понятно, что в радиоактивные шахты без power armor'а лучше не соваться; а еще там полно aliens. Железо можно (что очень трогательно) обменять на легковесные сертификаты и обратно. Жизнь кипит: города населены исключительно торгашами, жаждущими получить за свой товар bottlecaps (последние — дань F1) или что-нибудь иное, добываемое заурядным грабежом. Добыча включает в себя золотые зубы (ужас), детей (востребованы защитниками своих прав и работорговцами), человеческие мозги для нужд очередного плохого доктора, портреты Элвиса и пр. Занятная особенность мода: подстраиваемые под уровень игрока противники; deathclaws низкоуровневому персонажу не встретить. Просто ретро-MMORPG для одного; впечатление делают завершенным такие квестодатели, как Quartemaster из Brotherhood of Steel (плюс к карме), босс мафии (неизменная карма) и представитель Slaver's Guild (минус к карме). Level-grinding был бы неинтересным без crafting'а — из полученных добычей и обменом стальных обрезков и печатных плат обладатель высоких скиллов repair и science получает power fist и даже местной выделки space marine gun.

Но Wasteland Merc 2 — это все-таки уход далеко в сторону, эксперимент с технической стороной игры (м-р Т. Говард наверняка включит в F3 производство item'ов). С мясом. Нет напарников, а скудные реплики персонажа довольно бесчеловечны. Отказаться (безвариантно) отбить ребенка у бандитов — это не в Fallout-духе.

Belle Esprit

Правильный дух, пусть и без особых геймплей-инноваций, стремится воплотить вышедший (как и WM2) в прошлом году мод Survivor (см. его на диске вместе с файлом для быстрых машин, повышающим частоту неожиданных встреч в пустыне). Даже в чем-то поправить оригинал: несколько мизокаллогиническая ветвь сюжета с significant others (помните церковь в Modoc'е и деток Grisham'а?) исправлена — теперь навязанная протагонисту супруга небесполезна в бою, как нормальный напарник (помните падонкафф, которые убивали Мирию и складывали неограниченное количество барахла в ее призрак?). Вещизм подчинен сюжету: никакой преждевременной пробежки в Сан-Франциско для кражи power armor (какое самоограничение из любви к игре по сравнению с привычным модчитерством!). Это, гм, must have для испытывающих ностальгию и желающих вернуться в родную wasteland. Память идеализирует старые игры, и отсутствие неприятных мелочей поможет избежать разочарования и погрузит в блаженное состояние «а вы помните?..» (человек, супермутант, киборг и ghoul в одной команде... миссис и мисс Бишоп... что ножик Фрэнка, с него размерами, назывался End Boss Knife... беседу с Маркусом о Master'е...). На некоторое время. Потому что лангольеры уже близко. ■

Пятая точка

15 марта, в три часа дня, в Токио, на импровизированной пресс-конференции Sony Computer Entertainment наконец-то официально, без дураков, объявила дату выхода PlayStation 3: «начало ноября». По словам президента компании Кена Кутагари (Ken Kutagari), пострадают от этого только японцы: обычно они получали новую PS на полгода раньше европейцев и американцев; релиз же PS3 состоится по всему миру одновременно. То есть ждать до 2007-го, кажется, не придется.

ведущий рубрики
ФРАГ.СИБИРСКИЙ

Множественные ранения

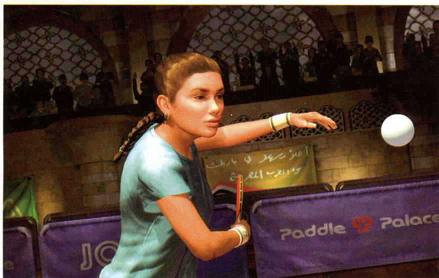
В надежде избежать паники и погромов, тождественных запуску Xbox 360, «Сони» объявила о намерении штамповать «миллион консолей» ежемесячно. Что же касается причины задержки (во всяком случае задержки японского релиза) — это все привод Blu-Ray. Интересен и такой подсвеченный Кутагари момент: PS3 не только будет совместима с играми для PS2 и PS, но и всю эту многодисковую классику можно будет покупать в онлайновом режиме в глобальном магазине Playstation Network Platform. Именно из таких, видимо, соображений PS3 будет в обязательном порядке оснащаться жестким диском на 60 Гбайт.



■ Увы, это опять она, Sony PlayStation 3. Но теперь — с официальной датой выхода. Вы чувствуете разницу? чувствуете?!

На том же пресс-событии были затронуты детали безрадостного будущего PlayStation Portable: во-первых, с 22 марта PSP упадет в цене на пятьдесят долларов; во-вторых, в октябре выйдет Eye Toy для игр и, разумеется, порночата; появится официальный эмулятор, позволяющий играть на PSP в игры для первой PS (с картой памяти на 1 Гбайт; мечта, прямо скажем, несбыточная); планируется поддержка GPS, RSS, Macromedia Flash.

Microsoft на заявления Sony откликнулась словами: «...не пройдут», «Xbox Live!», «более 80 игр для HD-телевизоров», «к июню продадим свыше пяти миллионов консолей» и «гады». ■



■ Настольный теннис, конечно, благородный вид спорта. Нужный, правильный, актуальный... Почему же все печатные органы, до которых дошел пресс-релиз Rockstar, бьются в истерическом смехе? Мог бы ведь быть... я не знаю... женский керлинг. Или пляжный волейбол.

Первенство Лос-Сантоса

В бурном творчестве Rockstar Games (www.rockstargames.com) наступил следующий этап: разработка симуляторов настольного тенниса («Настольный теннис, он же пинг-понг. Один из самых популярных видов спорта в мире. Игроки стремятся послать мяч через стол так, чтобы соперник не смог отразить его.» — БЭС). Называется очень творчески: Rockstar Games Presents Table Tennis. Выходит эксклюзивно на Xbox 360, в мае. Приличного вида темнокожие юноши и милые светловолосые девушки с хорошо просматривающейся символикой спонсоров мирно размахивают ракетками...

Впрочем, трудится над игрой Rockstar-подразделение из Сан-Диего, разработавшее, помимо идиотской серии Midnight Club, единственную приличную вещь: Red Dead Revolver. А тем временем постоянный издатель Take-Two (www.take2games.com) пожертвовал 25 миллионов долларов на благое дело удержания на рабочих местах порывистых креативных парней из Rockstar North, авторов трех частей Grand Theft Auto. Поэтому продолжение GTA, со всеми полагающимися кривыми конверсиями, рейтинговыми скандалами и, очевидно, автомобилями на антигравитационной подушке, никуда от нас не денется. Англо-шотландским хулиганам были торжественно вручены пакеты акций и обещаны несусветные роялти от международных продаж.

Кстати, срок действия всех соглашений между Rockstar и Sony, по слухам, истек: новой GTA вовсе не обязательно выходить в первую очередь на PS3. Владельцев Xbox 360 и ПК это не может не радовать. ■

/ литпамятники

И маму Гренделя тоже

Модный, свежий (VIII в. н.э.), пользующийся повышенным интересом у лучших людей Голливуда (Роджер Эйвери и Нил Гейман сочинили сценарий, Роберт Земекис снял трехмерный мультфильм и сейчас наводит на него последний глянец) англосаксонский эпос «Беовульф» станет, увы, очередной немецкой action/adventure с ролевыми элементами. Для консолей. Немецкие девелоперы 4HEAD Studios (www.4head.de) и 3D-IO (www.3d-io.com) уже погрязли в начальных стадиях разработки. В Beowulf (www.beowulfgame.com) будет «три боя с боссами» (угадайте, какими?) и «сверхоригинальная боевая механика» — в первоисточнике преобладало не столь уж оригинальное отрывание конечностей, рубка людишек тупыми, разбросанными где попало мечами и, конечно, хватание за причинные места. Куда там Федерации рестлинга! Западные коллеги уже упразднили Беовульфа до положения «отважного супергероя в мире викингов», «кромсающего как волшебных, так и не очень противников». Пра-а-авильно. Англоязычного издателя пока не нашли, но выйдет «на всех консолях следующего поколения», и не исключено, что даже на ПК.

«Беовульф» не торговая марка, лицензию у родственников безымянного английского монаха купить забыли, поэтому в 2007 году нас ждет смертельная схватка между этим, немецким, Беовульфом и каким-нибудь коренным лос-анджелесским файтингом, намертво пристегнутым к мультфильму Земекиса. ■



■ Увы, моральная нищета немецкоязычных разработчиков просачивается уже в первые образчики концепт-арта и трехмерных моделей «Беовульфа». Извините, парни, но Земекис вас разорвет, как Грендель — датских дружинников.

/ почти как спорт

По ком звонит Гробовщик

Кстати, о Мировой федерации рестлинга... 2 апреля в Чикаго состоится важнейшее для консольной (а может, и вообще для игровой) индустрии событие: WrestleMania 22. Кроме собственно борцовских бесчинств (Гробовщик торжественно загонит в гроб юбилейного претендента) ожидаются всяческие тематические увеселения под эгидой THQ. За день до лучшие виртуальные рестлеры сойдутся в эпическом турнире по SmackDown vs. RAW 2006 на шестнадцать персон, каждый за своего уникального рестлера. А еще за день состоится пресс-конференция, посвященная выпуску нового фундаментального рестлинг-симулятора SmackDown vs. RAW 2007. На PS2, PSP, PS3 и даже, может быть, на Xbox 360 — не только первый в истории рестлинг для консолей нового поколения, но и первый рестлинг серии SmackDown, не эксклюзивный для Sony. Учитывая ситуацию с GTA и закрытие Namco серии «Катамари» (автор которой отправился строить роботизированные детские площадки), «Сони» можно лишь посочувствовать, посоветовать не расстраиваться, подать платочек и купить мороженое... ■

■ Общечеловеческая ценность игры SmackDown vs. RAW 2007 очевидна с первого взгляда. Трогает ли вас экзистенциальный ужас, застывший во рту бойца?



/ кладбище консолей

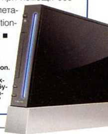
Почти восход

Вездесущий сайт IGN (www.ign.com) наложил руки на технические спецификации Nintendo Revolution (которая, впрочем, уже далеко не Revolution). Процессор у нее — как у оригинального Xbox (а там стоял Pentium III 733), графический сопроцессор — тоже как у (а там был GeForce не первой свежести), 3 Мбайт видео-ОЗУ, 88 Мбайт ОЗУ как такового (у Xbox — 64 Мбайт). Вместо жесткого диска — флэш-карточка на 512 Мбайт. Оригинальный Xbox, я напомню, вышел 15 ноября 2001 года, через месяц после Nintendo GameCube.

Даже самого упертого «Нинтендо»-маньяка эти ТТХ заставят глубоко задуматься. Конечно, компания со времен SNES не гналась за технологической свежестью (взгляните на N64, Nintendo DS или, гм, тот же GameCube) и полагалась больше на эксклюзивное творчество Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto), автора «Марио» и «Зельды», да на новаторские аппаратно независимые проекты вроде Nintendogs, но... Не слишком ли оно ретро? Кстати, в свежем, данном в Париже Nintendo Europe интервью Миямото обронил, что «практически все» детали о Nintendo Revolution, Nintendo Go, Nintendo V или как там она в настоящий момент называется, будут раскрыты на грядущей E3, равно как и то, что в Legend of Zelda: Twilight Princess (когда она все-таки выйдет) можно будет играть при помощи беспроводного летающего Revolution-контроллера. ■



■ Хороший человек Шигеру Миямото. Он придумал Марио!



■ Долгожданная и единственная Nintendo Revolution. Ну и что, что по системным характеристикам она будет, кажется, слабее Nintendo DS?

.SYSTEM

/ **Help**
/ In Brief
/ Video

CeBIT
Join the vision

127



131



132



■ Альтернативные источники питания на каталитическом принципе расщепления топлива? Дело далекого будущего? Но тут говорят, что небезызвестная APC уже собирается их продавать. Берешь ноутбук в поход и спокойно пользуешься — только спирт доливай. Именно: в ИБП.

■ В деле представления эргономичных беспроводных клавиатур компания Chicony вновь одна на весь CeBIT.















■ Криогенное охлаждение. Устанавливаете рядом с системным блоком этот ящичек, высотой со стандартную мини-башню ATX, протягиваете внутрь корпуса хорошо видный на снимке рукав с теплообменником на конце — и ваш процессор наслаждается истинным холодом.

■ Геймпад производства компании с симпатичным для русского уха именем — CyberSnipa. Будет и в России.



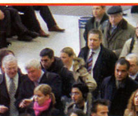
■ Любопытная геймпадообразная клавиатура (неизвестная китайская компания). Вот эти точно пришлют, но будут ли такие изделия продаваться в России?..

■ Легендарная US Robotics, гроза МГТС? Жива и продолжает выпускать своим знаменитые модемы! Правда, в новинках значится сплошной ADSL. И это правильно.



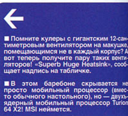














■ Помните кулеры с гигантским 12-сантиметровым вентилятором на макушке, помещающимся не в каждый корпус? А вот теперь получите пару таких вентиляторов! «Superb Huge Heatsink», сообщает надпись на табличке.

■ В этом барбоне скрывается не просто мобильный процессор (вместо обычного настольного), но — двухъядерный мобильный процессор Turion 64 X2! MSI неймется.



Последние приготовления

ДМИТРИЙ.ЛАПТЕВ
(фото автора)

CeBIT 2006
выставка
компьютерных технологий
9–15 марта
Ганновер, Германия

www.cebit.de

Не нарочно, но так получилось, что нынешний CeBIT оказался площадкой для демонстрации идей, реализацию которых мы сможем проверить на успешность в самом ближайшем будущем. Именно в той части, которая относится к основным компонентам, сиречь «платформе». Идеальная характеристика для выставки, не правда ли?

Однако начать осмотр необходимо с экспоната, уже реализованного в товарных образцах и, более того, оперативно поступившего к нам на тест (см. видеокарточный обзор ниже по железному курсу!). А именно с видеокарт на новом графическом чипе, ранее известном под индексом NVIDIA G71. Давненько главные графические чипмейкеры не рассматривали CeBIT как стартовую площадку для своих ключевых новинок!

Легко догадаться, что новое семейство должно составить конкуренцию чрезвычайно высокопроизводительному ATI Radeon X1900XTX с его 48 пиксельными конвейерами (см. наградную доску прошлого номера). Казалось бы, NVIDIA тоже надо бы включиться в эту гонку и нарастить «транзисторную массу» до получения хотя бы 32 конвейеров. Не тут-то было, NVIDIA-решение можно назвать полностью противоположным: G71 не только не прибавил в весе, но, напротив, с 302 млн. транзисторов «упал» до 279-ти. Это обстоятельство, в сочетании с переводом на техпроцесс 90 нм, развязало инженерам руки в деле подъема частоты. И ее подняли, до 650/1600 МГц для графического процессора и памяти у 7900 GTX и 450/1320 МГц у 7900 GT. Учитывая, что разогнанные («всего лишь» до 600 МГц) GeForce 7800 GTX хоть и уступали уровню Radeon X1900, отставание никак нельзя назвать катастрофическим, поэтому конкурентоспособность 7900 «здесь и сейчас» должна оказаться приемлемой.

ATI по-прежнему имеет возможность рассуждать о том, что ее процессоры более перспективны с учетом растущих потребностей игр к «шейдерной» производительности. Но кто поручится, что развитие пойдет именно так, как запланировала ATI, и купленная сейчас карта на 1900XTX прослужит дольше 7900 GTX? Никто, особенно с учетом неизбежного грядущего распространения физических ускорителей, способных серьезно перестроить приоритеты авторов игровых движков и перераспределить вычислительную нагрузку внутри игровых ПК.

Есть лишь одна формальная неясность: за счет чего удалось уменьшить количество транзисторов при сохранении прежнего набора 24 пиксельных конвейеров и 16 текстурных блоков? По официальной версии, речь идет лишь об оптимизации внутренней структуры, поэтому кэш-буферы и прочие блоки, влияющие на производительность, но требующие пропорционального количества транзисторов, сохранены в прежнем объеме. Так ли это — покажут тесты. Равно как и успехи миниатюризации в снижении нагрева, шума и потребности в особенно мощном блоке питания, в том числе для «многоголовых» SLI-версий (пред-



■ Компания Galaxy честно зарабатывает на хлеб с икрой — подход к охлаждению карт системен и практичен. Выглядит, возможно, не так феерично, как у конкурентов, но шум слабый и цена умеренная. А еще скоро у Galaxy выйдет физический ускоритель на базе небезызвестного чипа AGEIA PhysX.

■ Ноутбуки. Кругленько, правда? И на выбор — 15 вариантов расцветки корпуса.











■ Выбор игрока, как считают в компании A-Data, это два подобранных ради двухканального режима модуля объемом по 1 Гбайт каждый с гордой надписью «DDR500+». Мы тоже в курсе, что Athlon 64 последних ревизий поддерживает дополнительные множители для «простой» DDR, превращающей ее в ту самую «500+» в разгоне. Но зачем так орать?

■ Референсные виды на урожай чипов NVIDIA G71-G73.





сказания сбылись, ранние опыты оказались удачными, поэтому мы действительно увидим в продаже видеокарты с парой графических процессоров на каждой; более того, эти карты можно будет ставить по две, получая таким образом, огнедышащего дракона с татуировкой «Quad SLI»).

Пока же совершенно уверенно можно говорить о том, что в производстве G71 будет выгоднее, чем R580, — площадь кристалла значительно меньше, вследствие чего выход годных чипов выше и с одной кремниевой пластины их можно нарезать больше. Разумеется, некоторая часть готовой продукции, особенно поначалу, будет отбраковываться из-за несоответствия частотного потенциала заявленным величинам. Но, как показывает практика, по мере отладки техпроцесса это ограничение быстро сводится к минимуму.



■ Пассивные системы охлаждения видеокарт на отнюдь не младших чипах — новая мода, которую нельзя не приветствовать.

■ Корпус производства MSI в формате бытовой электроники с полнофункциональной матплатой и обычным Athlon 64 X2. Охлаждение полностью пассивное, но перегрева нет, несмотря на то что на экране демонстрировались два окошка с декодируемыми потоками HD-DVD.

То, что такая ситуация даст повод к столь любезным потребителю «ценовым войнам», гарантировать сложно, но свобода маневра у NVIDIA выглядит заметно лучше. И это признают даже самые верные ATI-разработчики. Представители Sapphire, Tul, HIS и GeCube высказывали на выставке опасения, что получение сверхприбылей им в ближайшее время не грозит. Хотя и не сомневаются, что «все будет хорошо». Тем более что в среднем ценовом диапазоне никто не мешает обеим компаниям маневрировать как частотами, конвейерами и прочими характеристиками собственно чипов, так и, конечно же, ценами. А партнерам выпускать более интересные по функциональности и дизайну карты (о примерах ниже).

Свою новинку 1800 GTO (урезанная по конвейерам 1800 XL: до 12 пиксельных и 6 вершинных; частоты те же: 500/1000 МГц для чипа и памяти) ATI записала именно в «средне-верхний» ценовой диапазон. Причем в чипе физически присутствуют 16 конвейеров, но для программной разблокировки путем перепрошивки BIOS возможности, скорее всего, не будет. Уже опробованный на X800-семействе способ аппаратной блокировки применяется и тут.

Конкурировать ей придется с упомянутым G73, получившим индекс 7600 GT и оказавшимся в действительности «половинкой» 7900. Он располагает 12 конвейерами и частотами 560/1400 МГц для ядра и памяти.









Если йогурт не выходит

Впрочем, вне зависимости от достижений технологов перспективы массовых продаж (в меньшей степени для среднебюджетных, в большей — для дорогих) и проистекающее отсюда общее снижение цен и оживление картины новыми «спецпредложениями» могут оказаться в нынешнем году изрядно смазанными. Ибо надежды на летний старт Windows Vista растаяли синхронно со снегом в европейской части Азеопы. Нынче поговаривают о начале 2007 года (новая ОС будет предустанавливаться с ноября-2006 лишь на корпоративные компьютеры передовиков OEM-производства). Не секрет, что очень многие вдумчивые пользователи собирались оценить потребности Vista и лишь соразмерно им обновить свой компьютер. То есть вполне могут решить подождать, благо знаковых игр, способных заставить отправиться за новой видеокартой, на 2006-й, похоже, не запланировано. Что остается делать производителям? Спокойно готовить новинки, которые непременно соберут кассу (или даже сорвут банк), будучи выпущенными на волю вместе с Vista.

Но не все замутнены жаждой рыночной наживы, товарищи! Некоторые, похоже, продолжают заниматься «чистым творчеством»! К примеру, компания VIA. На пресс-конференции во второй выставочный день она в который уже раз демонстрировала творения на графическом процессоре для дискретных карт — S3 Chrome S27 (и его усеченной по частоте версии S25). Внимательные читатели помнят, что разговоры об этом проекте и его будто бы почти финальной готовности имели место еще на прошлогодней ганноверской «мессе». Коротко напомним, что данный графический процессор с 8 пиксельными конвейерами, поддержкой DirectX 9.0 и аппаратным декодированием High Definition Video нацелен в нишу массовых Radeon X1300 и GeForce 6600. И, еще не родившись, получил характеристику удовлетворяющего требованиям Microsoft Vista (но кто поручится наверняка?). И мы даже были бы готовы признать, что это предложение может занять свое место в недорогих домашних ПК и особенно базирующихся на основе ПК «кинотеатрах». Благо этот чип, как и большинство продуктов VIA, от чипсетов до процессоров, весьма экономичен, то есть способен работать в стесненных условиях, и недорог. Но мы по-прежнему не видим среди компаний, готовых использовать его в своих продуктах, ни одного глобального брэнда (если не считать недорогой марки Axper, принадлежащей Gigabyte, но известной лишь на азиатском рынке). Что мешает VIA организовать сбыт? Официальные лица отвечают на такой вопрос уклончиво.

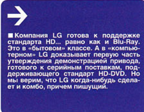
Еще одним интересным (и концептуальным!) новшеством, постигшим видеокарты на CeBIT 2006, оказались Sapphire-прототипы карт с выходом HDMI (High Definition Multimedia Interface) и установленным на плате аппаратным видеокодеком, обрабатывающим цифровой сигнал по протоколу HDCP (High-bandwidth Digital-Content Protection). Все это хозяйство будет необходимо для подключения мониторов с функцией декодирования сигнала, записанного в формате дисков Blu-Ray и HD-DVD. Почему карта должна кодировать, а монитор «декодировать»? Нельзя ли напрямую пересылать цифровой сигнал через DVI, как уже давно и успешно делается, тем более что с введением «сдвоенных DVI» этому каналу стали доступны разрешения, превышающие 1600x1200? А вот нельзя, так как условием работы системы защиты (высококачественного цифрового контента) от копирования является требование передавать цифровой сигнал в закодированном виде, а преобразовывать «обратно» лишь в самом устройстве отображения. Поэтому никакого другого сигнала

■ Тоженоутбук. В этот широкоэкранный 17-дюймовый ЖК-телевизор производства Clevo встроена мобильная плата на чипсете VIA K8N800, процессор Turion 64, 80-гигабайтный винчестер и DVD-привод, охлаждение пассивное. Можно смотреть всяческое видео, рубиться в КИгрушки, Интернет опять же. Можно на кухне, можно у самых маленьких.

■ В семействе лазерных мышей прибавление — теперь и от A4Tech.

оядром (скорее всего, оно будет основано на базе дискретного ядра предпоследнего поколения) DirectX 9.0 и устранении детских болезней ATI-чипсетов (отсутствие Serial ATA II и замедленная работа с USB 2.0) в комплекте с южным мостом SB600;

- VIA K8T900 — чипсет с поддержкой двух портов PCI-Express x16 для установки пары видеокарт (поддержка режимов SLI и CrossFire официально не заявлена и едва ли возможна, поскольку ни ATI, ни тем более NVIDIA с лицензированием не спешат). Таким образом, пока можно реализовать вывод изображения на четыре монитора или... использовать две карты на VIA S3 Chrome S27, поскольку они также умеют работать в спаренном режиме.


■ **Компания LG готова к поддержке стандарта HD... равно как и Blu-Ray. Это в «бытовом» классе. А в «компьютерном» LG доказывает первую часть утверждения демонстрацией привода, готового к серийным поставкам, поддерживающего стандарт HD-DVD. Но мы верим, что LG когда-нибудь сделает и комбо, причем пишущий.**

А что же Intel-платформа? Сама компания в последние годы предпочитает анонсировать свои новинки на IDF, собственном мероприятии, которое посещают лишь верные разработчики программных и аппаратных компонентов. Однако на этот раз CeBIT-пассивность Intel правильнее истолковать не изменившимися приоритетами, а тем фактом, что ее краеугольные новинки раньше осени появятся едва ли (то есть сейчас просто нечего показывать). Новое процессорное ядро должно существенно отличаться от нынешних Pentium 4/D, основанных на архитектуре NetBurst, и спешка с его выпуском неуместна. Разумеется, потребуются и новые материнские платы, и чипсеты, и процессорный разъем, поэтому платформу ждет решительная пертурбация. Впрочем, никаких особых технологических опций, за которые можно было бы «зацепиться» и начать рекламировать их уже сейчас, в рамках новой платформы не ожидается. Таковой могла бы стать поддержка DDR3 (теоретически, эта память уже может быть готова к массовому производству и находиться в кондиции, не уступающей DDR2 в момент выпуска чипсетов i915/925), но вряд ли Intel будет рисковать, вводя поддержку «сырого» продукта.

В результате, единственной новинкой CeBIT, связанной с Intel-платформой, оказались чипсеты G965/P965 (с/без интегрированной графики). Они предназначены для плат под процессоры на ядре Conroe и от нынешних будут отличаться работой с памятью DDR2-800. Последнее, впрочем, вопрос. Собственно поддержка будет обязательно, а вот каким образом предполагается





утилизировать возможности памяти, если системной шины на 1066 МГц (а выше пока не планируется) объективно мало не только для обеспечения пропускной способности двухканальной DDR2-800 (1600 МГц), но и для DDR2-667 МГц (1334 МГц), — это загадка. Если ничего оригинального предложено не будет, многие пользователи предпочтут вручную снизить частоту такой памяти, выставив более агрессивные тайминги.

Двухъядерный реактор

Мобильный сегмент. Формально процессорных анонсов (готовых продуктов) тоже не было, однако неугомонная AMD похвалилась успехами в деле перевода двухъядерных процессоров в мобильный сегмент. А компания MSI показала готовый ноутбук — переведенный на платформу MegaBook S270, сохранивший все внешние признаки прежней модели и оттого получивший всего лишь дополнительную единичку в индексе (S271). Сие изделие было и остается самым маленьким ноутбуком на Turion (12-дюймовая матрица!), и, казалось бы, двухъядерной начинке просто негде поместиться. Но вывод умозрителен — базовые конструкции новой платформы выглядят даже компактнее, то есть время на оптимизацию было потрачено с пользой.

Выпуск линейки Turion 64 X2 в продажу ожидается в начале мая; процессор также получит интегри-





рованный двухканальный контроллер DDR2 (на первых порах 667). Любопытно, что это достигнуто на фоне уменьшения числа ножек в разъеме, причем существенного (до 638, против 754 в нынешней одноядерной версии). Вероятно, это результат суровой оптимизации, и «зарезервированных» контактов отныне почти не осталось (также сокращено до необходимого минимума количество ножек питания и «земли»).

Уже известно, что линейка будет располагать частотами от 1,6 до 2,2 ГГц и суммарным обьемом кэш-памяти 1-2 Мбайт. Питающее напряжение для версии MT очень низкое: 1,075 В; для ML — «просто низкое»: 1,2 В. Следовательно, тепловой пакет будет в точности соответствовать требованиям одноядерных Turion 64 (25 и 35 Вт). А учитывая меньшее потребление DDR2-памяти и серьезно обновленные механизмы энергосбережения, мы не видим ничего удивительного в том, что производители ноутбуков собираются заявить для новой платформы преодоление «магического» предела 5-часовой автономной работы.

Чипсеты по-прежнему будут поставляться сторонними производителями, однако для тех сборщиков ноутбуков, которые не претендуют на разработку собственного дизайна, AMD предложит несколько «референсных» на чипсетах ATI и NVIDIA. И один из вариантов можно назвать не просто игровым, а ультимативным, поскольку он включает задачу вписывания в относительно компактный и умеренно тяжелый (3-4 кг) конструктив с большим 17-19-дюймовым экраном графической подсистемы со SLI-функциональностью!

Заметим, что ноутбуки со SLI уже существуют, и на CeBIT они были представлены (и вполне предсказуемо пользовались большим успехом), но пока это «экзотика вдвойне», поскольку производятся они лишь компаниями, специализирующимися на элитных моделях (Voodoo PC, Alienware), а из относительно народных (но также почти не представленных в России) можно назвать только Clevo и совсем уж тайваньскую Arima. Все SLI-ноутбуки, кстати, также базируются на процессорах Turion, пока одноядерных, но чаще всего весят больше 4 кг, а цены на них не опускаются ниже $3000.


■ **Монитор компании Sharp показывает разные картинки при взгляде под разным углом зрения. И делает это с похвальной четкостью! Использовать такие экраны для построения истинно объемного изображения в играх (каждому глазу — собственная картинка) кажется уже не таким невероятным.**

Разумеется, одними «системными» анонсами не обходится ни одна выставка, даже предельно и по-немецки серьезная. Но все остальное надо видеть — хотя бы на фотографиях. ■

/ monitor



Как у взрослых

Следуя традиции начинать новостную полосу с презентации нового монитора, имеем удовольствие сообщить о выпуске 70-й серии ЖК-дисплеев компании LG. Несмотря на то что формально новая модель является «младшей» по отношению к представителям 80-й серии, в дизайне никаких упрощений не отмечается. Сохранена в том числе и оригинальным образом складывающаяся подставка, позволяющая закрепить монитор на стене.

Что касается «начинки», то здесь в первую очередь обращает на себя внимание заявленная контрастность: 1:1600, достигнутая благодаря применению LG-технологии Digital Fine Contrast. Совсем недавно такие значения соответствовали мониторам профессионального класса. Впрочем, яркость, равная 300 кд/кв. м, возвращает картину мира на свое место, время отклика также достойно бюджетной модели, но не рекордное: 8 мс. Обзорность — 160x160 градусов, что явным образом говорит о применении TN+Film-матрицы, развитие которых, судя по всему, еще далеко не завершилось. Популярность же изделия, как это всегда бывает в случае с массовыми моделями, определит цена. ■

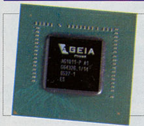
/ case

Маленький, но не баребон



Компания AOpen, известная на нашем рынке не столько высококлассными материнскими платами и видеокартами, сколько не менее качественными корпусами (так сложилось!), представила на суд публики компактный корпус G325. Причем отдельно подчеркнула в пресс-релизе его «игровую» сущность. Что за комиссия, создатель? Если кратко, то дело в возможности использования полноразмерных компонентов (лишь материнская плата должна быть формата mATX, что тоже сложно назвать существенным ограничением, поскольку в таком формате уже встречаются даже платы с двумя графическими портами). Разместить универсальные компоненты в объеме 280x405x260 мм позволило оригинальное техническое решение: отдельный отсек для БП, куда можно установить блок мощностью до 700 Вт, то есть любой стандартный. ■

/ ppu



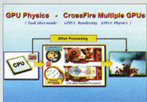
AGEIA выполняет обещание

Примите наши поздравления, игры на ПК действительно ждет вторая молодость! Все очень серьезно — начата отгрузка физического процессора PhysX поставщикам. Поначалу он найдет применение в бескомпромиссных моделях игровых компьютеров производства Alienware и Falcon Northwest. Но и простые смертные получат возможность приобщиться к «ожившим картинкам» в самом ближайшем будущем, поскольку такие уважаемые компании, как ASUS, BFG и Galaxy, не только разработали дизайн карт расширения на основе нового процессора, но уже создали их складские запасы и ждут лишь окончательного релиза драйверов. По ряду признаков доступность плат на тест, а то и в продаже (по стартовой цене в $250) можно ждать уже в мае.

К релизу приложен список игр, которые точно будут поддерживать технологию. Помимо уже названного ранее Unreal Tournament 2007, поддержка PPU (Physical Processing Unit) ожидается в Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Rise of Nations: Rise of Legends, Alpha Prime и TPS Infernal. А всего в разработке находится около сотни КИ. Кстати, уже сейчас поддержка PhysX имеется в тестовом пакете 3DMark 2006 и одной игре — Bet on Soldier, поэтому проблемы объективной оценки также не предвидится. ■

/ ppu

Физика на конвейере. Пиксельном



Компании NVIDIA и ATI, разумеется, не могли остаться в стороне от укрепляющегося не по дням «физического» течения. Несмотря на то что формально ускоритель AGEIA не конкурирует с традиционными видеокартами, а лишь помогает центральному процессору в расчетах, связанных с физическим движком игры, избыточная мощность нынешнего (а тем более следующего) поколения видеокарт может остаться невостребованной. В действительности многие из нынешних псевдодинамических графических эффектов, реализуемых шейдерами, при условии, что исходные данные будут поставляться в реальном времени игровым движком, не будут иметь смысла. Так, вода, течение которой с такой тщательностью имитируется уже третьим поколением шейдеров, продолжает вести себя совершенно ненатурально, стоит только игроку «поплескаться» в виртуальном водоеме. А если убрать из игр шейдеры, чем тогда будут заниматься наши графические мамонты? Потихоньку вымирать? С некоторым опозданием, чтобы перехватить инициативу, но с претензией на более массовую доступность, и ATI, и NVIDIA объявили о планах предоставить в распоряжение программистов физических движков ресурсы своих видеокарт. И впрямь, вычислительная мощь накоплена незаурядная, а логика пиксельных конвейеров позволяет исполнять довольно сложные алгоритмы. Особенно многообещающей затея выглядит в режиме SLI (CrossFire), когда одна карта будет применяться для физических расчетов, а вторая — по традиционному назначению. Наконец-то появится шанс на использование со смыслом исполинской набортной памяти! Подробности будут доступны чуть позже. ■

Весенний призыв

КОНСТАНТИН ИВАНОВ, ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Пока вы умираете в джунглях Вьетнама или тонете в каналах Марса, хитроумные маркетологи NVIDIA и ATI, сидя глубоко в тылу, ведут полномасштабную гонку вооружений: «А вот кому 24 конвейера!..» — «Не слушайте их! Лучше возьмите наши 48!» — «...а вдобавок поддержку Quad SLI!» — «Гм... да что оно такое, ваша поддержка! Товарищи покупатели, мы вам... тоже что-нибудь обязательно предложим в самом ближайшем будущем!» На этот раз свой ход сделала NVIDIA.

Графический десант

Но кроме выяснения, кто сегодня имеет право называться абсолютным лидером высшей лиги, не меньшее (а то и большее) значение имеет расстановка сил многочисленных представителей средне- и просто недорогого класса. Тем более нынешней весной, когда на розничном рынке настоящее столпотворение. Карты на древнем Radeon 9800 еще не сняты с производства, представители, казалось бы, уже давно отошедшего от дел X800-семейства торгуются отнюдь не за копейки, а на базе позапрошлогодней линейки GeForce 6 выходят новые модели карт. И на фоне этого коловращения плодятся «бюджетные» версии граф. процессоров последнего поколения: GeForce 7300 и 7600, Radeon X1300 и X1600. Годятся ли новобранцы в бой, не слишком ли облегченные доспехи достались им от тыловых стратегов?

Как мы тестировали

Тестовый стенд выглядел следующим образом. Материнская плата ASUS A8N-Sli Premium (nForce4 SLI); процессор AMD Athlon 64 4000+ (ядро San Diego, 1 Мбайт L2); память Samsung DDR400 2 x 512 Мбайт; винчестер 160 Гбайт WD 1600JS. Софт-начинка: Windows XP (SP2), DirectX 9.0c, ATI Catalyst 6.2 WHQL, NVIDIA — Forceware 84.17.



Синтетические тесты: 3DMark 2005 и Aquamark 3; игры: Far Cry, Battlefield 2, Quake 4, F.E.A.R.

В таблицу 1 мы записывали результаты, полученные в результате прогона игры в режиме максимального качества при разрешении экрана 1024x768 точек; синтетические же тесты проводились при параметрах «по умолчанию». Сглаживание и анизотропная фильтрация в драйверах видеокарт отключались. Таблица 2 собрала результаты топовых видеокарт линеек ATI и NVIDIA. Для тяжелых испытаний было выбрано самое популярное разрешение матриц 17- и 19-дюймовых ЖК-панелей — 1280x1024 пикселей. Качество — максимальное. Установки драйверов: 4-кратное сглаживание, 8-кратная степень анизотропии. Отдельно приведены результаты, снятые в режиме максимального разгона (без применения дополнительного охлаждения); полученное в тестах значение разгона приведено в характеристиках после значка «@».

На этот раз каждому устройству ставились три оценки.

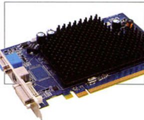
Оценка скорости — относительная (сквозная) оценка производительности карты. Если в тесте участвует самая мощная на данный момент видеокарта — она автоматически получает 5 баллов. Естественно, в следующих испытаниях, с появлением свежих моделей, такой акселератор получит более низкую оценку.

Цена/качество — оценка «оправданности» цены на данный момент с учетом потребностей игр. Здесь топовым видеокартам высокие оценки заслужить сложнее, нежели представителям середины линейки, поскольку за избыточную мощность приходится изрядно переплачивать.

Общий балл — характеристика перспективности приобретения карты, получаемая на основе двух предыдущих оценок; здесь же оценивается комплектация, качество исполнения системы охлаждения и способность к разгону.

SAPPHIRE ATI RADEON X1300

оценка скорости **1,5** | цена/качество **2,8** | общий балл **2,5**



цена	$90 (OEM)
объем памяти	256 Мбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	450@530 МГц
частота памяти	500@550 МГц

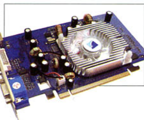
Radeon X1300 — модель начального уровня, ее бессмысленно оценивать в высоком разрешении, но и просто установка максимальных графических настроек в 1024x768 дается ей с превеликим трудом. Таким образом, чтобы чувствовать себя нормально даже в играх предпоследнего поколения, придется серьезно урезать настройки; а в свежих играх, быть может, уменьшать разрешение до 800x600 и т.д. Карта явно недотягивает до уровня, который позволил бы нам заявить, что ее все же можно приобрести в стесненных материальных условиях. Не помогает ни 128-битная шина памяти (в нашем случае; но есть вариант и с 64-битной), ни (даже не сомневались) огромный объем памяти: 256 Мбайт DDR2 (Hynix).

Словом, Radeon X1300 здесь, что называется, для галочки — и для тех читателей, которых игровая функциональность волнует в восемнадцатую очередь. Любителей тишины порадует полноценное пассивное охлаждение. Алюминиевый радиатор покрывает как чип, так и модули памяти. Однако греется чип под радиатором сильно: до 83 градусов по окончании наших тестов, поэтому, если вы думаете о разгоне, в обязательном порядке устанавливайте вентилятор для обдува карты. А лучше — турбинную вытяжку в соседний слот.

И о цене. Да, она невысока, но для низкобюджетного игрового решения лучше добавить символическую сумму и приобрести более производительный и разгоняемый GeForce 6600. Хотя... погодите-ка, есть еще один новичок — GeForce 7300 GS. Его-то мы и рассмотрим.

ALBATRON 7300GS 128

оценка скорости **1,4** | цена/качество **2,9** | общий балл **2,8**

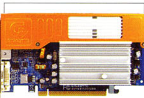


Неудивительно, что NVIDIA выпустила GeForce 7300 GS по цене, совпадающей с Radeon X1300. Ведь это прямые конкуренты. Компания Abatron произвела на базе этого чипа простенькую карту с классическим кулером небольшой площади, покрывающим лишь чип. Шум вентилятора невысок, однако в компьютере с тихим кулером на процессоре и в блоке питания вы его заметите. В тестах — сплошное разочарование. GeForce 7300 GS оказался не быстрее ATI Radeon X1300, отчасти из-за 64-битного канала памяти. Цена ниже, но выводы, если позволите, оставим те же, что и в случае с предыдущей картой.

цена	$70 (RTL)
объем памяти	256 Мбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	550@600 МГц
частота памяти	700@800 МГц

GIGABYTE GV-NX73G128D (GEFORCE 7300 GS)

оценка скорости **1,4** | цена/качество **2,7** | общий балл **2,4**



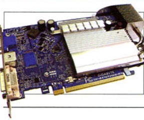
цена	$70 (RTL)
объем памяти	256 Мбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	550@590 МГц
частота памяти	700@800 МГц

Еще один представитель семейства GeForce 7300 GS, работы Gigabyte. Как и вариант на Radeon X1300, наделен пассивным охлаждением; причем сама карта низкопрофильная, а дополнительная охлаждающая надстройка, кроме собственно увеличения площади системы охлаждения, скрывает шлейф, которым подключается к карте аналоговый порт. Довольно сомнительное решение, ибо при прочих равных условиях по сравнению с полноразмерной картой и распаянным традиционным способом портом качество изображения будет ниже. Что заметно на ЭЛТ-мониторе на разрешениях выше 1280x1024 и частоте от 85 Гц. Однако, если у вас ЖК-дисплей, вне зависимости от типа порта, беспокоиться не о чем.

Жаль, что местами покрашенное золотистой краской алюминиевое сооружение охлаждает только чип процессора, но не память. Под нагрузкой акселератор прогревается до 79 градусов, что для абсолютно бесшумного решения терпимо. Разгон увеличивает температуру еще на 6 градусов, и лучше его в данном случае не применять, так как выигрыш того не стоит. Карта разогналась чуть хуже, чем Albatron; производительность на штатной частоте также оказалась немногим ниже.

GIGABYTE GV-RX16P256D (RADEON X1600 PRO)

оценка скорости **3,1** | цена/качество **4,3** | общий балл **4,2**



Усеченная по частоте и переведенная на более дешевую DDR2-память, версия базовой X1600 XT представлена в тесте картой производства Gigabyte, и опять с пассивным охлаждением! Разумеется, в случае с куда более мощным ускорителем, нежели рассмотренные выше, простым радиатором обойтись не удалось. Охлаждающие доспехи разделены на три блока, которые объединены тепловыми трубками. Работает карта стабильно, ее производительность уже позволяет рассчитывать на приобщение к современным играм. Несколько смущают лишь результаты F.E.A.R., однако надо учесть, что они сняты в режиме максимального качест-

цена	$140 (RTL)
объем памяти	256 Мбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	500@610 МГц
частота памяти	800@960 МГц

ва, и резерв, чтобы «вытянуть» их на терпимый уровень, не сильно поступившись визуальным впечатлением, есть... Осталось упомянуть скромные результаты в разгоне, хотя и ясно, что карты с пассивным охлаждением не претендуют на внимание тех, кто интересуется подобными вещами.

Вывод же положительный: карта определенно стоит своих денег.

SAPPHIRE RADEON X1600 XT

оценка скорости **3,4** | цена/качество **4,0** | общий балл **4,0**



цена	$170 (RTL)
объем памяти	256 Мбайт DDR III
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	590@640 МГц
частота памяти	1380@1476 МГц

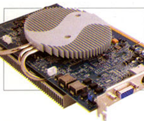
Типичный средний представитель современной линейки на ATI-чипах. Память стандарта DDR3, повышенная частота, 12 пиксельных и 5 вершинных конвейеров.

Любопытно, что в OEM-поставке карта стоит дешевле лишь на $5-10, тогда как в ее комплекте есть весьма полезные компоненты: исчерпывающий выбор кабелей и переходников, включая S-Video — 3 RCA; также обращает на себя внимание DVD «Sapphire Select». О последнем подробнее. Компания Sapphire предлагает нам познакомиться с четырьмя играми: Tony Hawk's Underground 2, Richard Burns Rally, Prince of Persia: Warrior Within и Brothers In Arms: Road to Hill 30, сиречь поиграть в течение часа и получить на сайте активацию понравившейся игры; другие игры с диска можно приобрести со скидкой. Разумеется, набор можно критиковать или одобрять, но идея симпатичная.

Теперь о производительности. Учитывая результаты тестирования, констатируем, что она возросла пропорционально цене, то есть ее можно назвать не менее, но и не более привлекательной по сравнению с предыдущей картой.

SAPPHIRE RADEON X800 GTO ULTIMATE

оценка скорости **3,7** | цена/качество **4,4** | общий балл **4,3**



цена	$180 (RTL)
объем памяти	256 Мбайт DDR III
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	400@590 МГц
частота памяти	980@1140 МГц

ATI не забывает и о старых линейках видеокарт, продолжая выпускать интересные модификации, которые, очевидно, получены на основе нереализованных остатков чипов предыдущего поколения, причем способ — блокировка конвейеров — призван оправдать снижение цены. Ведь полноконвейерные X800 «ломали» бы рынок, если бы их решили продавать по той же цене, при условии, конечно, что для представителей новой линейки другие характеристики и цены установить нельзя. Нам, честно говоря, эти игры продолжают напоминать закулисный сговор между двумя крупнейшими графическими чипмейкерами, однако — примем как данность.

Название карты, произведенной Sapphire, наделено приставкой «Ultimate» — очевидно, чтобы обозначить наличие пассивной системы охлаждения (Thermaltake). С обеих сторон карта «одета» в серебристый алюминиевый радиатор, собранный на трех тепловых трубках. Выглядит система охлаждения симпатично, но работает скверно. Без обдува карты сторонним вентилятором о разгоне можно забыть, ибо номинальные частоты прогревают акселератор до 84 градусов, что для чипов предыдущего поколения близко к порогу устойчивой работы. Поставка столь же вкусная, что и у предыдущей карты: есть DVD-коллекция игр, а в качестве бонуса — купон, позволяющий 10 часов «рубиться» в сетевую Guild Wars.

Карта стоит всего на $10 дороже предыдущей, но при этом показывает лучшие результаты в играх, уступая лишь в 3DMark 06, где, видимо, проявляются положительные свойства архитектуры нового поколения. Советуем приобретать обычные версии Radeon X800 GTO без дорогого пассивного охлаждения, а «тем, кто понимает» рекомендуем сэкономить, выбрав версию 128 Мбайт. Приемлемые шумовые характеристики в сочетании с хорошей возможностью разгона можно обеспечить, установив кулер Zalman VF700-AlCu, который позволит разогнать карту до частот 640/1180 МГц, что даст 15-25% прибавки в скорости.

MSI GEFORCE NX6800GS-TD256E

оценка скорости **4,0** | цена/качество **4,7** | общий балл **4,5**



Цвет текстолита этой карты, позвольте доложить, необычен для MSI: зеленый, хотя причина, скорее всего, в том, что это первые партии на GeForce 6800 GS, дизайн которых максимально близок к оригинальным референс-платам NVIDIA. Стандартная, не очень шумная система охлаждения, которая охлаждает и чип, и память.

По спецификации GeForce 6800 GS очень похожа на Radeon X800 GTO, за исключением 6 вершинных конвейеров у ATI-изделия (а не пяти, как в случае акселератора NVIDIA). Но вот мы смотрим на тесты и замечаем, что перед нами явный лидер по скорости среди уже рассмотренных видеокарт! Даже F.E.A.R. получил вполне приличные для столь драконовских настроек 35 fps. И это без учета разгона, который хоть и не слишком радует по чипу, зато отлично срабатывает для па-

цена	$400 (RTL)
объем памяти	256 Мбайт DDR III
интерфейсы	2xDVI, S-Video (VIVO)
частота чипа	500@588 МГц
частота памяти	1000@1320 МГц

щенную тестам на повышенном разрешении и при поднятых настройках. Увы, излишка не ощущается, даже при разгоне карты — и 45 средних fps в F.E.A.R. наводят на грустные размышления. Сам по себе результат неплох, но за $400 мы вправе рассчитывать на большее, верно? Свою нынешнюю цену Radeon X1800 XL не оправдывает, и это единственная наша претензия.

GIGABYTE GV-NX78T256D (GEFORCE 7800 GT)

оценка скорости **4,5** | цена/качество **4,8** | общий балл **4,6**



цена	$400 (RTL)
объем памяти	256 Мбайт DDR III
интерфейсы	2xDVI, S-Video
частота чипа	400@500 МГц
частота памяти	1000@1189 МГц

Как хорошо видно по цене, это прямой конкурент Radeon X1800 XL. Выбранное нами Gigabyte-изделие «по умолчанию» располагает знаменитым кулером производства Zalman, обеспечившим отличный разгон чипа на 25% при максимальном нагреве ядра до 68 градусов. Разгон памяти более скромен, но это не удивляет, так как память не соприкасается с радиатором.

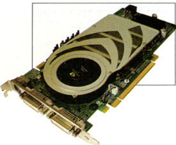
Gigabyte традиционно комплектует свою видеопродукцию весьма добротно: все нужные шнуры, включая кабель HDTV, на месте; плюс переходники (целых два с DVI на D-Sub — владельцы двух ЭЛТ-мониторов не уйдут обиженными!); помимо программы PowerDVD 6 в комплекте игра SpellForce: The Shadow of the Phoenix.

Результаты тестов показывают подавляющее преимущество над Radeon X1800 XL. Даже в пресловутом F.E.A.R. возможна комфортная игра в тяжелом режиме. Пожалуй, мы назовем GV-NX78T256D «Нашим выбором», вы не против?

Свою (хоть и немалую) цену карта оправдывает сполна, работая при этом тише всех представленных здесь видеокарт (кроме пассивно охлаждаемых, конечно).

ASUS EXTREME N7800 GTX 256MB

оценка скорости **4,7** | цена/качество **3,9** | общий балл **4,3**



цена	$530 (RTL)
объем памяти	256 Mb DDR III
интерфейсы	2xDVI, S-Video (VIVO)
частота чипа	430@512 MHz
частота памяти	1200@1390 MHz

GeForce 7800 GTX отличается от «младшей» версии GT тем, что имеет 24, а не 20 пиксельных и 8, а не 7 вершинных конвейеров. На рынке представлено великое множество 7800 GTX-карт от разных производителей, но выбор их под давлением нового лидера — 7900 — неизбежно будет снижаться, ведь выпуск самих чипов 7800 GTX уже прекращен, поэтому в нашем обзоре эта карта в большей степени претендует на иллюстрацию уровня «классического» 7800 GTX (как мы помним, есть и масса разогнанных версий, во главе с изделиями eVGA и Gainward).

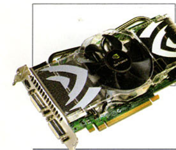
«Extreme» в названии свидетельствует не о повышенных частотах, а о конфигурации, которая порадует прежде всего господ моддеров. Вентилятор в работе подсвечивается голубыми светодиодами. Сама же система охлаждения получилась большой — размер увеличивают пластиковый кожух и две радиаторные планки, через которые прогоняется воздух. Лишнего слота при этом карта не занимает. Разгон памяти оказался слабоват по причине того, что модель охлаждения покрывает только два модуля DDR3 из четырех. При разгоне температура чипа повышается до 77 градусов, что вполне удовлетворительно.

В коробке с картой обнаружены всевозможные шнуры и переходники, CD с драйверами и фирменными утилитами, а также полные версии игр Project Snowblind и Joint Operations: Typhoon Rising.

Разумеется, карта работает быстрее всех вышеупомянутых, однако ситуации, когда вы готовы отдать за видео $550-600, довольно редки, не так ли? Таким образом, если вы планируете получить максимальную производительность за свои деньги в высоком классе, выбор с большей вероятностью падет на карту с 7800 GT. К тому же у карт на GeForce 7800 GT выше относительный разгонный потенциал, поэтому при сравнении разогнанных карт разница еще больше сокращается. Если же вас волнует максимальная производительность без учета цены, то, накинув сотню, вы получите бескомпромиссное решение.

NVIDIA GEFORCE 7900 GTX

оценка скорости **4,9** | цена/качество **3,5** | общий балл **3,9**



В то время, когда ATI представила горячий (во всех смыслах!) революционный Radeon X1900XTX, NVIDIA поступила с точностью до наоборот: взяла GeForce 7800 GTX, хорошенько оптимизировала его, перевела на новый техпроцесс и получила возможность существенно поднять частоты процессора и памяти. Так родился топовый продукт, которому дали немудреное имя GeForce 7900 GTX (подробности см. в CeBIT-материале).

На штатных частотах GeForce 7900 GTX лихо обходит GeForce 7800 GTX, включая большинство разогнанных версий. Однако и этой карте, оказывается, не чужд разгон! И в таком случае она выходит в лидеры и смотрится неплохо даже на фоне монструозного Radeon X1900 XTX. Забегая вперед, скажем, что изделие NVIDIA все же уступает трон канадской карточке, но зато существенно выигрывает по температурному режиму, который с «боксовым кулером» составил 65-72 градуса в нагрузке.

Естественно, цена на GeForce 7900 GTX, как и на X1900 XTX, завышена и является платой за при-

цена	$700
объем памяти	512 Мбайт DDR III
интерфейсы	2xDVI, S-Video (VIVO)
частота чипа	650@765
частота памяти	1650@1770

общение к «вершине». Мы, ей-богу, рекомендуем израсходовать такие деньги на что-нибудь более полезное в игровом хозяйстве, скажем, на второй монитор (уже есть игры, позволяющие играть в режиме объединения картинки на двух экранах) или даже... на второй компьютер — чтобы домочадцы не отвлекали вас просьбами немедленно занять ваше место перед экраном.

Видеокарта/тесты	3DMark05, mark	Aquamark 3, fall fps	Far Cry, fps	Battlefield 2, fps	Quake 4, fps	F.E.A.R., fps
Sapphire ATI Radeon X1300	2720	30,3	34,0	23,2	37,1	20
Albatron 7300GS 128	2280	30,5	33,2	26,4	37,9	19
Gigabyte GV-NX73G128D (GeForce 7300 GS)	2274	30,0	33,0	26,3	37,8	18
Gigabyte GV-RX16P256D (Radeon X1600 Pro)	4035	43,2	52,3	54,3	54,9	20
Sapphire Radeon X1600 XT	5223	60,2	59,6	66,1	68,6	27
Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate	4557	70,3	73,1	69,5	72,5	32
MSI GeForce NX6800GS-TD256E	5122	76,8	82,4	99,1	102,6	35
NVIDIA GeForce 7600 GT	5930	78,3	81,3	102,0	112,0	37
Sapphire Radeon X1800 GTO	6900	80,3	100,4	114,4	97,5	41
Sapphire Radeon X1800 XL	7024	80,5	105,3	122,6	111,4	45
Gigabyte GV-NX78T256D (GeForce 7800 GT)	7859	88,1	116,3	143,1	125,2	43
Sapphire Radeon X1800 XT	8479	89,4	132,3	132,3	114,9	55
ASUS Extreme N7800 GTX 256MB	8024	93,6	137,4	175,8	137,2	73
NVIDIA GeForce 7900 GTX	10153	99,1	128,3	192,2	139,3	76
ATI Radeon X1900 XTX	11030	98,5	145,6	206,4	133,2	84

■ **ТАБЛИЦА 1.** Максимально возможные настройки, разрешение 1024x768, No FSAA, No Anis.

Видеокарта/тесты	Номинальные частоты				Разгон			
	Far Cry, fps	Battlefield 2, fps	Quake 4, fps	F.E.A.R., fps	Far Cry, fps	Battlefield 2, fps	Battlefield 2, fps	Battlefield 2, fps
Gigabyte GV-NX78T256D (GeForce 7800 GT)	83,3	122,5	77,4	35	95,3	132,3	132,3	132,3
Sapphire Radeon X1800 XT	88,8	105,3	68,8	44	102,6	107,7	107,7	107,7
ASUS Extreme N7800 GTX 256MB	99,3	155,5	98,1	38	115,3	169,9	169,9	169,9
NVIDIA GeForce 7900 GTX	102,3	159,9	111,6	46	106,3	173,2	173,2	173,2
ATI Radeon X1900 XTX	107,4	160,5	88,3	51	115,5	166,3	166,3	166,3

■ **ТАБЛИЦА 2.** Видеокарты старших моделей, максимально возможные настройки, разрешение 1280x1024, FSAA 4x, Anis 8x.

Видеокарта / характеристики	Частота, МГц		Число конвейеров		Разрядность шины памяти, бит	Количество памяти, Мбайт
	процессора	памяти	пиксельных	вершинных		
Radeon X1300	450	500	4	2	64/128	128/256
GeForce 7300 GS	550	700	4	3	64	128/256
Radeon X1600 Pro	500	800	12	5	128	128/256/512
Radeon X1600 XT	590	1380	12	5	128	128/256/512
Radeon X800 GTO	400	980	12	8	256	128/256
GeForce 6800 GS	425	1000	12	5	256	256
GeForce 7600 GT	560	1400	12	5	128	256
Radeon X1800 GTO	500	1000	12	6	256	256
Radeon X1800 XL	500	1000	16	8	256	256
GeForce 7800 GT	400	1000	20	7	256	256
Radeon X1800 XT	525	1500	16	8	256	256/512
GeForce 7800 GTX	430	1200	24	8	256	256/512
GeForce 7900 GT	450	1320	24	8	256	256/512
GeForce 7900 GTX	650	1600	24	8	256	512
Radeon X1900 XT	625	1450	48	8	256	256/512
Radeon X1900 XTX	650	1550	48	8	256	256/512

■ **ТАБЛИЦА 3.** Эталонные характеристики графических процессоров ATI и NVIDIA.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE искренне благодарит иркутские (именно!) компании «Техноком» (www.texnocom.ru) и NIX-Market (http://nix-market.ru), а также московские представительства компаний Gigabyte (www.gigabyte.ru) и Sapphire (www.sapphiretech.ru) за предоставленные на тестирование наисовременнейшие видеокарты.

.CREDITS

/ Кристофер Уивер
/ Брэд Уорделл
/ Special Thanks



Кристофер Уивер



Брэд Уорделл



ЖИЗНЬ КАК КВАНТОВАЯ МЕХАНИКА

Кристофер Уивер (Christopher Weaver) больше походит на персонажа из бульварных НФ-романов начала прошлого века, нежели на живого человека, — и Джефф Голдблюм, изображавший прото-Криса в памятном многим кинокомиксе «День независимости», это отлично показал. Периоды ядерной активности нашего героя могут быть связаны с любой плоскостью существования: в этом ряду комфортно уживаются докторская степень по востоковедению (без ума от Японии!), членство в американской Академии наук и проектирование коммуникационных систем для внутренних нужд Конгресса. Создание Bethesda Softworks в 1986-м — так, между делом — штрих ничуть не более (но и не менее) значимый, чем реализация первого интерактивного шопинг-каталога для федеральной торговой сети, — факт для сотен тысяч поклонников серии Elder Scrolls, возможно, раздражительный и дискомфортный.

Между тем Bethesda — едва ли не единственная компания, стартовавшая в середине восьмидесятых и остававшаяся в авангарде игропрома все годы своего существования. Удивительная деталь! Особенно если принять во внимание, что ее основатель — да, человек чрезвычайно деятельный — а) к бизнесу тяготел далеко не в самую первую очередь, б) был весьма молод (факт: Крис Уивер стал самым молодым американским ученым, представлявшим США на Международной технической ассамблее). Во времена общих сомнений и метаний Bethesda уютно чувствовала себя как на дряхлых, доживающих последние дни платформах-динозаврах (Atari, Amiga: спортивные симуляторы Gridiron и Wayne Gretzky Hockey), так и на консолях умеренного настоящего (NES: брэнд-приключение Home Alone; Dreamcast и PlayStation: Drag Racing и пр.), будучи первой, пожалуй, по-настоящему успешной мультиплатформенной игровой студией. Несмотря на свое касательное отношение к разработке, Уивер всегда (улыбаясь с пожелтевших страниц прошлого?) точно знал, куда бить: выигрышный тайтл начала девяностых (серия Terminator, кстати, просуществовала целых шесть лет), вера в «игровые аппараты нового поколения»...

Последнее, кстати, далеко не случайно: некоторое время Уивер занимался научными разработками при национальной ассоциации кабельного телевидения и руководил отделом технологических прогнозов American Broadcasting Company. И вообще, слово «случайно» в отношении Криса выглядит аляповато — в конце концов, именно он одним из первых разглядел коммерческий потенциал новых машинных интерфейсов и крупных спутниковых сетей; специалист в области электронных прогнозов, именно Уивер уловил слабые сигналы грядущего техпереворота и превратил скромную и типичную РПГ-серию в блистательную «А вы видели, какая там вода?!» Morrowind.

Возможно, именно благодаря врожденному сверхъестественному чутью трижды доктор наук в последнее время чуть дистанцировался от современных цифровых развлечений: однажды Уивер признался в полном согласии с позицией Артура Кларка, утверждавшего, что достаточно развитые технологии внутренне неотличимы от магии. «Я всегда считал, что любая, даже ничтожно малая, частичка времени, потраченная на полет (пусть и умозрительный), не может считаться потерянной. К сожалению, не многие это понимают...»

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

РИСКИ НА ЗВЕЗДАХ

Если в ответ на уже, кажется, вечное «я так вижу, давайте спорить» в отношении КИ как искусства привести аргументом выпуклую фигуру **Брэда Уорделла (Brad Wardell)**, предполагаемый спор захлебнется во младенчестве. В самом деле: глупо тратить жизнь на проект, который никогда не окупится, — за десять лет можно написать роман, но еще никто не рисковал таким сроком для создания рекламной листовки. С отношениями между Брэдом и его удивительным объектом все кристально ясно: это любовь.

Разумеется, существует до последнего кадра предсказуемая и банальная The Political Machine (которая «совершённо случайно» набросилась на прилавки в две тысячи четвертом) — но эту несуразицу из биографии Уорделла можно вычеркнуть (слишком уж велик был соблазн — да и щелчок по носу вышел, что ни говори, знатный). Все остальное — Galactic Civilization, голый факт, зрелое, но одинокое полотно персональной галереи Брэда. Корксы под властью дратхов как неизбежное доказательство одухотворенной природы новой медии. Доказательство тем более ценное, что руководимая Уорделлом Stardock — студия не игровая, но вовсе даже программно-ориентированная. Galactic Civilization — это, несмотря на все потраченное время, Брэд-в-футболке (спасибо Н. Третьякову за образ!).

Другой Уорделл — модель «тройка-галстук» — то и дело мелькает между канцелярских строк пресс-релизов («выпущена новая версия эмулятора интерфейса...» Между прочим, e-business-комьюнити долго не могло простить техасскому эксцентрику желчные пикировки с самой IBM). Выходит, чистая идея? Вполне возможно, если брать в расчет TotalGaming.net (в девичестве Drengin.net), первосистему онлайновой игроторговли (с 2001 г.!) — грань, где Уорделл-делец и Уорделл-творец хоть немного, но соприкасаются. Владея этим мощным, без оглядок, инструментом, глава Stardock честно раздает бесплатные GalCiv-дополнения и продвигает в массы принцип «гамма-тестирования» (отладки игры после ее выхода). Первый яппи-импрессионист оперирует легко и действенно. И пусть тот, кто сомневается, попробует с такой же воздушностью вместить восьмую часть жизни в звездную систему своего имени!

СЕРГЕЙ.ДУМАКОВ

Сам — конечно, второй слева (а также, понятно, на портрете внизу). Но даже если бы там не было этого насквозь позитивного крепыша, домыслить его на командном фото Gas Powered Games, кующей сейчас Supreme Commander, было бы проще простого. Во-первых, взгляните, они все бодряки, все душки. Во-вторых, мы публикуем фотогографии Криса Тейлора с такой же аккуратностью, что и снимки его российского двойника Сергея Орловского. Года с 97-го. А где же Брэд «из интервью со 110 стр.»? Тоже слева, на самой галерке, за двумя мачо — усатым и в солнцезащитных.

GPG

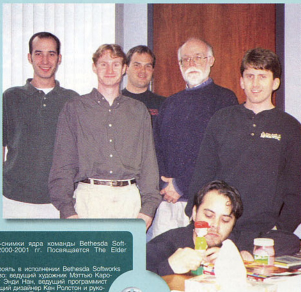
Йоу, да это же Тони Хоук! Ах, Тони, ты великолепен! Тони, ты такой уникальный! Тони, я без ума от твоих трюков! Тони, с тобой так интересно! Тони, я обожаю все, что ты делаешь, ты такой клевый и ммм... экстремальный! Тони, я вставил подшипник из твоей доски вместо переднего зуба! Разреши мне щелкнуться с тобой!!!

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

TRIPWIRE

Последовательная победа во втором, третьем и четвертом раундах миллионнодолларового NVIDIA-конкурса «Сделай что-нибудь из Unreal», а потом впечатляющий нокаут в финале — и $50K на карманные расходы, и полноправное владение лицензией на Unreal-движок (между прочим, $350K). Вот из чего выросла Red Orchestra: Ostfront 41-45 (см. рецензию на стр. 95), и вот кто такой Джон Гибсон, президент молодой Tripwire, только что прорвавшейся на просторы благодатного Steam. Почти аммечта.





OBLIVION



Архивные .EXE-снимки ядра команды Bethesda Softworks модели 2000-2001 гг. Посвящается The Elder Scrolls IV: Oblivion!

↗ Командный флэш-рояль в исполнении Bethesda Softworks 2000. Слева направо: ведущий художник Мэттью Карофано, программист Энди Нан, ведущий программист Крэйг Уолтон, ведущий дизайнер Кен Ролстон и руководитель проекта Morrowind Тодд Говард. На уровне плинтуса — художник Майкл Киркбрайд.

↑ Ежедневная junk food-тренировка. Творческий резерв команды в составе Кена Ролстона и Майкла Киркбрайда наращивает энергетический потенциал. Тодд Говард и Мэтт Карофано стараются не смотреть. Экзистенциальная трагедия разворачивается в декорациях офисной столовой, Пиккард Драйв 1370, Роквилль, Мэриленд, США. (Низкий поклон Севе Алексееву за То Самое Интервью и фотографии!)

← Ведущий художник Morrowind и Oblivion Мэтт Карофано и автор концепт-арта Майкл Киркбрайд под сенью легендарных игр ушедшего тысячелетия: Red Baron, Zork Nemesis, StarCraft, Myth. Не хватает разве что коробки The Elder Scrolls: Daggerfall.

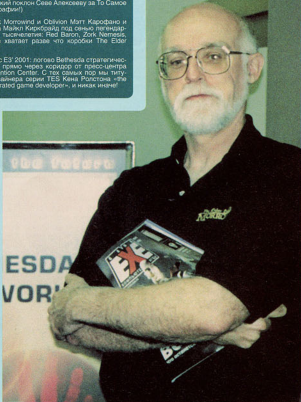
→ Памятный снимок с E3' 2001: логово Bethesda стратегически расположилось прямо через коридор от пресс-центра Los Angeles Convention Center. С тех самых пор мы титулуем главного дизайнера серии TES Кена Ролстона «the internationally celebrated game developer», и никак иначе!

BETHESDA GAME STUDIOS





↑ Люди, которых вдруг накрыло славой (правда, они пока об этом не знают). Аргентинцы Агустин Кордес и Алехандро Грациани (справа), авторы выдающегося квеста Scratches. Случающиеся в Сети отрицательные рецензии? Они больше говорят о «рецензентах», чем об игре. «Прорыв в высшую лигу, — сообщает Ашот Валерьевич А. — Но вокруг, увы, никого».



Читатели — **Прессе и Игропрому***

О НЕЗАВИСИМОСТИ ПРЕССЫ...

Независимость в случае .EXE — это возможность сказать «Не играйте в это!» рядом с рекламой «Это — супер!».

Дмитрий Коберник, Москва.

...but this magazine tend to be. Independence is a synonym of objectivity.

Erick Redman, Прага.

Идеальная независимость маловероятна. Но ее и не требуется. Достаточно того, чтобы автор не хвалил то, что ему не нравится.

Shoihet, Москва.

Независимость — право сказать что-то об «обратной стороне Луны» — к примеру, о глупых диалогах в красивейшей российской игре.

Николай Лапко, Молодечно, Белоруссия.

Независимость издания — это 360 градусов охвата темы на журнальном развороте. Независимость автора — способность удержать эти 360 градусов, оставаясь при этом непротиворечивым.

Татьяна, Екатеринбург.

Судьба журнала, чьи авторы, понимая, что пишут о плохой игре, ставят ей хорошую оценку, — дешевые приемы вроде «эта игра — для настоящих пацанов», повторяющие самые непотребные пиар-ходы. Потому что другим способом не сделать черное белым.

Shoihet, Москва.

Независимая пресса — это та, от которой ничего не зависит, или та, которая «не продается»? Если второй вариант, то нужна. Нет никакого интереса читать вместо рецензий слегка доработанные пресс-релизы.

Altboy, Екатеринбург.

«I have a suspicion that some bananas changed hands before that game!» — Dixie Kong's Double Trouble. «Кто-то открывает рот, кто-то оголяет зад... Кому-то банан, кому-то — кожура от...» — 5'nizza. Я это к тому, что, если бы бог хотел, чтобы все журналы были «зависимыми мурзилками», сначала он сделал бы всех обезьянами. Но бог создал человека, который, так уж случилось, жив не одними бананами. Независимый КИ-журнал — это реальность!

Виталий, Харьков, Украина.

Независимость журнала — позиция редакции; независимость автора — честность перед самим собой. Нужна ли независимая пресса? А продажная? Понимаю, тиражи. Значит — продажная пока нужнее. Growing up.

Wisizai.

Так как в подавляющем большинстве случаев мое мнение совпадает с мнением рецензентов, я считаю .EXE независимым изданием. У меня нет ощущения, что мне кто-то лжет. Независимость игрожурнала — это когда он не искажает факты под давлением условий, которые создает индустрия.

Мартиньш, Рига, Латвия.

...О ЕЕ ПРОФЕССИОНАЛИЗМЕ

Из детских штанишек наша игропресса выросла, а вот подростковые джинсы еще не сменила на деловой костюм. Что есть профессионализм? Не знаю. Я его интуитивно чувствую. Мурзилки — не профессионалы. Вы — да.

HobBoss.

Профессионализм (прессы) — способность грамотно справляться со своей профессией, не в последнюю очередь зависящая от опыта. С этой точки зрения отечественная печатная игропресса профессиональной называться не имеет права, увы. Она куда ближе к рекламным проспектам. Или я ничего не понимаю в специфике разбора игр. .EXE не в счет.

Артем У., Астрахань.

Профессионализм прессы — это когда слово (оружие мирное) бьет в голову игроделателей так, что им становится стыдно... Ибо не фиг — качество игр должно повышаться.

Валерий, Нижний Новгород.

Профессионализм — это когда ты не можешь делать свою работу плохо, просто потому, что не можешь. Когда ты в принципе НЕ УМЕЕШЬ халтурить. Наверное, одной из основ этого «неумения» является банальное самоуважение.

Виталий, Харьков, Украина.

...О ЕЕ ЗАДАЧАХ

Перелопачивать, анализировать, вылавливать то доброе и настоящее, что стоит беречь и лелеять.

Дмитрий Коберник, Москва.

Критиковать, и критиковать нещадно! Зарастающие инди-тропки уже не видны с крыла самолета, и в то же время подрастающее поколение игроков с молоком матери впитало навыки управления пудреницей из NFS. Надо как-то уравновешивать.

Артем У., Астрахань.

Нежно и гламурно убивать посредственность, анализируя и критикуя доброе и настоящее, чтобы оно стало еще добрее и настоящее.

Пантелеймон Всесвяткин, Белгородская область.

Печатное издание должно брать аналитикой и небольшим культом личностей аналитиков. Лично я первым делом бросаюсь на колонки Н. Третьякова.

Ростислав, глухой Урал.

...А ТАКЖЕ О ТОМ, ЧТО В ЕЕ ВЛАСТИ, ИЛИ СПОСОБНА ЛИ РЕЦЕНЗИЯ ИЗМЕНИТЬ МИР?

Журнал способен изменить игрока. Один игрок, два игрока, пять игроков — вот рынок и начал меняться. Капля камень точит.

Shoihet, Москва.

Я оптимист и верю в то, что пресса способна изменить мир. Только не одна рецензия, а множество. И не сразу, а постепенно. И не мир, а читателя. Который потом изменит мир, не купив плохую игру и наказав издателя рублем. Нет, розовые очки я отказываюсь снимать!

Алексей Халецкий, Минск, Белоруссия.

Мир вряд ли изменит, а вот мировоззрение точно. Воспитывать в людях осознанное стремление к совершенству. Тем самым низводя прибыли дерьмо-разработчиков до нуля.

Altboy, Екатеринбург.

Мир изменится тогда, когда издатель перестанет издавать говнеро.

HobBoss

Надежда Ильинишна, без сомненья, станет «лучше» и переключится на «нашу» индустрию. А журналу останется «лишь» авторитет.

Wisizai.

Журналу, несмотря на все его ура-правдорубство, положения не изменить, а жаль.

Грегсон, Москва.

Не изменится он ни черта! Толпа, приносящая прибыль издателю, достигла поистине гигантских масштабов. .EXE — капля в море. К тому же .EXE не имеет авторитета у этой толпы.

Алексей Д.

НУЖНА ЛИ ПРЕССА ОТЕЧЕСТВЕННОМУ ИГРОПРОМУ...

Думаю, не очень. За 100 денег «целевая» все равно раскупит.

Wisizai.

If press in Russia is going to be inferior to press in UK or US, I mean press that is not loyal to the developers whose products are not very good (we have a lot examples), Russia will never have a really good dev. And from this point of view: yes, like a place of advertisement, only.

Erick Redman, Прага.

Нужны ли игропрому журналы именно как пресса, а не как рупоры людей в костюмах, приносящих чемоданы денег? Трудно сказать. Наверное, нет — невыгодно. Они нужны игрокам.

Артем У., Астрахань.

Конечно, нужна. Где еще издатели могут выйти со 100-процентной точностью на потенциального потребителя?

Altboy, Екатеринбург.

Очевидно, нужна. Кому-то — чтобы упражняться в «простых движениях», а кто-то, хочется думать, все же предпочитает читать читабельное. Игроделы — тоже люди.

Виталий, Харьков, Украина.

Нужна, только игропром этого не понимает. Такая тоска...

Gluker Ivanovich, уездный город Ч.

Судя по вашим тиражам — не очень.

Пантелеймон Всесвяткин, Белгородская область.

Разве что как дешевая рекламная площадка.

Алексей, Минеральные Воды.

Как калибровочный инструмент — безусловно.

Евгений, Минск, Белоруссия.

...ДОЛЖНА ЛИ ОНА ОКАЗЫВАТЬ ЕМУ «ЗНАКИ ОСОБОГО ВНИМАНИЯ»

Лучше сразу на кол.

Wisizai.

Нет — и точка! С какой поры «наши» (делающие даже ААА-игры) имеют фору? Просто не все рюс-девелоперы хотят отказаться от устаревших схем, изобретенных ими же в 96-97 гг.

Николай Лапко, Молодечно, Белоруссия.

Раньше, когда наши компании только вставали на ноги, их нужно было поддерживать. А теперь они уже взрослые, пусть бегают наравне со всеми.

Shoihet, Москва.

Хвалящая отечественное — только потому, что родное, — пресса заслуживает жалости.

Артем У., Астрахань.

Ни в коем случае. Они «там» у «своих» не замечают «отдельные недостатки», вы «здесь» у «своих» не замечаете «отдельные недостатки»... И где объективность?

Altboy, Екатеринбург.

Современный отечественный игропром ничем не отличается от игропрома французского или венгерского. Не стоит перед ним заискивать — не оценит.

Евгений, Минск, Белоруссия.

И лоббировать пошлины на ввоз иноигр!

Gluker Ivanovich, уездный город Ч.

А разве не наоборот? Я считаю, что русские проекты надо подвергать самой придирчивой критике, ибо 80% наших игр — лажа, и эта лажа с завидным постоянством продолжает вытекать из закромов отечественных игроиздательств.

Максим, Омск.

Нет. Иначе — посмертное привыкание. Их, вас, нас...

Digited.

Тут два вопроса. Первый — про «особое внимание»: игровая индустрия на постсоветском пространстве сравнительно молода, поэтому способна экспериментировать и выдавать очень необычные продукты («Демиурги», «Периметр», «Мор» и т.д.). При этом у вас существует возможность заглянуть на саму индустриальную кухню, а вот к западным разработчикам так просто не попасть. Поэтому отвечу «да»; если пресса своим вниманием будет подбадривать девелоперов, мы с вами получим много интересных игр. Второй — про закрытие глаз на недостатки: естественно, нет. Вы для кого делаете журнал: для разработчиков или читателей?

Мартиньш, Рига, Латвия.

Можете оказывать и закрывать глаза. Ему все равно «все равно».

Пантелеймон Всесвяткин, Белгородская область.

...А ТАКЖЕ ВЛИЯЕТ ЛИ ОНА НА ПРОДАЖИ ИГР?

На мои КИ-покупки Game.EXE оказывает прямое влияние...

Грегсон, Москва.

Не влияет. К выходу игры о ней уже все известно из Интернета. Друзья информируют: «стоящая вещь!», «Геймспот» уже давным-давно настрочил рецензию, которой в принципе нельзя довериться, но хотя бы видны техпараметры, системные требования и пр. Прочитали еще пять рецензий, скачали демо-версию... .EXE тут дожидаться никто не станет. И куда при таком раскладе пойдут все усилия пиара?

Мартиньш, Рига, Латвия.

.FEEDBACK



* Майский .Feedback целиком и полностью составлен из ответов на «Читательскую анкету», опубликованную в блоге журнала (http://game.exe.su/blog/blog_40/comments). Нам кажется, это очень уверенная и весьма упитанная точка в конце текущей темы номера. Ну а лучшей эпитафии ЕЖЕМЕСЯЧНИКУ, чем эти две страницы о любви и понимании, и придумать трудно. Спасибо вам, дорогие. Вы — лучшие читатели Москвы, Минска, Астрахани (знойной), Харькова, Риги, Екатеринбурга, Праги, уездного города Ч. и, конечно, Белгородской области!

Еще как влияет: сам купил «Психонавтов» только после рецензии.

Дмитрий Коберник, Москва.

Приобрел кучу Paradox-игр из «копилки Хажинского». В полном восторге! Лежат на столе, так ни разу и не запускал.

Wisizai.

Влияет, но слабее, чем хотелось бы. То есть положительные-то рецензии работают почти всегда, а вот с отрицательными накладочка... За сто рублей можно купить и в познавательных целях.

Артем У., Астрахань.

Стараюсь «нашвыборы» приобретать — и не жалею. Бывает, принесешь домой какой-нибудь «НВ» из старого номера — и хорошо так сразу!

Gluker Ivanovich, уездный город Ч.

НУЖНО ЛИ ПИСАТЬ О ПЛОХИХ ИГРАХ...

Конечно! Как же я иначе пойму, что это за игра? Можете ограничиться фразой: «Это жуткая игра, которая тем не менее отлично продается»... Кстати, для меня было открытием, что текст об игре может быть совершенно самодостаточным и интересным даже тогда, когда сама игра меня совершенно не интересует.

Алексей Халецкий, Минск, Белоруссия.

Если игра хорошо продается, но ужасна — значит, ее как следует пропиарили. Задача журнала — не дать мне допустить ошибку и купить ЭТО. А в случае с .EXE — рецензии на плохие игры обычно продлевают жизнь минутами смеха. Материал про «Златогорье» готов повесить на стену...

Shoihet, Москва.

Про некоторые игры и читать не хочется, не говоря уже о том, чтобы в них играть.

Зер.

Рецензия должна появляться в журнале, до того как игра попадает на прилавки!

Altboy, Екатеринбург.

Говну «пятерки» не видать — и это самое главное.

Михаил Михеев.

Нужно! Чтобы снизить кол-во невинно пострадавших.

Digited.

Конечно! И сапогом под ребра!

Алексей, Санкт-Петербург.

Только жестко, без заигрываний и ленивого тыканья шпагой в толстый бок. Сразу наотмашь, и чтоб рубец остался!

Артем У., Астрахань.

Да! Да! И еще раз да! Ничто так не радует, как великолепное и зрелищное fatality!

Александр Ще, Екатеринбург.

...И О СОПУТСТВУЮЩЕМ ТОВАРЕ**

Должен ли сопутствующий раздаваться игрокам бесплатно? Нет, только насильно!

Wisizai.

...единственный способ улучшить их качество — рецензировать СТРОЖЕ, чем обычные КИ.

Дмитрий Коберник, Москва.

...отношусь к сопутствующему как к попкорну. Эти игры должны раздаваться в нагрузку к кинобилетам.

HobBoss.

Нынешние сухарики к пиву не вызывают ни одной эмоции — как и само пиво. Хотя бесплатно я бы, конечно, понюхал. Право на существование эти творения имеют, как и все неприятное на свете. Баланс!

Артем У., Астрахань.

ОБ ИГРОПРОМОВСКОМ ПИАРЕ

...Выглядит отвратительно. Впрочем, это всегда так выглядит, когда некто пытается разговаривать с представителем субкультуры, в которой он сам не входит, на языке этого самого представителя.

Алексей, Санкт-Петербург.

Вы слишком мягки к криворучкам. Мало шмякающей по юным девелоперским щекам кирзы аутентичности и просто эстетической брезгливости. Снобизма, товарищи, снобизма!

Георгий Ли, Москва.

...И выражается он в том, что задолго до первых результатов разработки нас начинают прессовать: «Ах, какая у нас игра!». Некоторые поддаются и становятся фанатами. Как я с Xenus'ом.

Jubey, Спасск-Дальний.

ОБ ОБЩЕУПОТРЕБИТЕЛЬНОЙ ПРЕССЕ И ИГНОРИРУЕМОЙ ЕЮ КИ-КУЛЬТУРЕ

«Нравится ли вам слово «геймер»? Еще какие «КИ-слова» из репертуара о/у-прессы вы ненавидите?» — 5 баллов за формулировку! Бесят все «КИ-слова», потому что ассоциируются со следующим: слеповуху в очко, папаган, терроры, q3dm17, коннектимся на Петьку, ламошник... К играм как таковым эта словесная шелуха не имеет никакого отношения, но составляет собой ту пресловутую «КИ-культуру», которую взрослый человек воспринимать не хочет... Дело не в общеупотребительной прессе, а в людях, которые не воспринимают КИ наравне с кино, книгами и т.п. Отношусь я к этому плохо, так как entertainment для нормальных людей сильно страдает из-за отсутствия важной части — КИ. Отсюда и издатели, целящие своим продуктом не в нас, а куда-то во двор общеобразовательной школы.

Грегсон, Москва.

Общеупотребительная пресса плевать хотела вообще на всю культуру.

Altboy, Екатеринбург.

А «КИ-культура» (что это вообще такое?) разве не плевала на прессу? на литературу? Давно и с высокой колокольни!

Gluker Ivanovich, уездный город Ч.

Неправда. Вы видели обзоры КИ по телевизору? Круче «Монти-Пайтона»! Особенно «Рамблер-ТВ».

Георгий Ли, Москва.

О ЖУРНАЛЕ: ПОЧЕМУ ЧИТАЕТЕ? ОТКРЫЛ ЛИ ОН ДЛЯ ВАС ЧТО-НИБУДЬ?..

Ребенком пускал слюни на яркие картинки. А потом стал «пускать» на людей. Да, все из-за людей. Мне с вами комфортно.

Wisizai.

Этот журнал есть за что любить.

Виталий, Харьков, Украина.

Game.EXE привил привычку читать рецензии (кино-, игро-, музыкальные), прежде я не имел в этом ни малейшей потребности.

Altboy, Екатеринбург.

Потому что я один из тех самых «странных людей, интересующихся компьютерными и видеоиграми и не потерявших при этом вкуса к чтению как таковому».

Алексей, Минеральные Воды.

...механическое описание игры? Нет, я хотел читать о впечатлениях от нее, о мыслях, которые рождает игра, настроениях, эмоциях — и находил искомое в материалах любимых авторов... А еще колонки. Очень профессионально и интересно. Наверное, сейчас для меня вот эти околоигровые тексты даже более важны, чем рецензии, — так как от самих игр уже как-то устал, а почитать о чем-то смежном любопытно до сих пор.

Валентин, Санкт-Петербург.

Это первый журнал, который я читаю от корки до корки.

Михаил, Москва.

Открыл то, «как это делается», в широком смысле этого слова. Правда, лучше бы я этого не знал.

Пантелеймон Всесвяткин, Белгородская область.

Мне нужна объективная информация. Как можно читать журналы, где «Корсары-3» получают «их выбор»?

MiX.

Потому, что .EXE достоин Чтения.

Иван Кузбасов, Москва.

.EXE — издание, которое на две головы переросло западную сетевую игропрессу.

Мартиньш, Рига.

Я слепая свинья, а .EXE — мой поросёнок с хвостиком, за которым я хожу по жемчужинам рынка ПК-игр уже года четыре. На говнеро времени нет!

Георгий Ли, Москва.

Журнал поменял мое отношение к играм, на корню.

Григорий, Киров.

Difficult to say, the best example I have are some articles where the author looked on the subject from unusual point of view. It's the best way of demonstration professionalism.

Erick Redman, Прага.

Открыл, несомненно. Раньше как было: считал себя «крутым геймером» (бр-р!), не читал. Только играл. Сюжет все дела — все до одного места, лишь бы «прикольно было».

Jubey, Спасск-Дальний.

...И ЕСТЬ ЛИ У НЕГО ПОСТОЯННАЯ АУДИТОРИЯ?

А то! Постхардкорные уженеигроки... Снился мне сон, что я с Тассадаром в бильярд играл. Было мне 15 лет, и сидел я в точках массового зомбирования (это такие клубы. Компьютерные) круглыми сутками. Игры любил. А теперь... Так... Сюжетец, диалоги, дизайн, а сами игры больше не люблю.

Gluker Ivanovich, уездный город Ч.

Партизаним потихоньку, и все в тельняшках. Кто эти люди? В первую очередь — они люди, и это уже что-то. Казуалы? — вряд ли, сами понимаете, что такое «геймер» и зачем оно такое.

Wisizai.

Хардкорные игроки в прошлом, а в настоящем просто ценители. Повзрослевшие вместе с Хажинским и Вершининым. Наверное, это и есть постоянная аудитория, которая медленно, но верно сокращается.

Алексей Д.

Думаю, что практически вся аудитория этого журнала сопровождает его со времен «МИ». И это, разумеется, хардкорные игроки.

Валентин, Санкт-Петербург.

Есть. Только ее приверженность к журналу определяется не опытом играния, а вкусом. Я, например, играю очень редко, но журнал покупаю исправно каждый месяц.

Shoihet, Москва.

ОБ ИГРОВЫХ ИЗДАНИЯХ: ОТЛИЧАЕТЕ ЛИ ОДНО ОТ ДРУГОГО? ОТЛИЧАЕТЕ ЛИ ХОРОШИЙ ТЕКСТ ОТ ПЛОХОГО?

Отличаю ли я одного человека от другого? Пока еще да. Видно же все как на ладони. Один-два абзаца — и король потихонечку раздевается. Если чувствую «что-то не так» — начинаю читать в два раза быстрее, пытаюсь найти хоть «что-то», не нахожу — еще в два раза быстрее, конец материала. Да, я ищу человека. А никудышные статьи пишут в основном никудышные люди. «Здравствуйте, мне 17 лет, читаю в основном Мураками, смотрю, не менее в основном, аниме...» Какая прелесть... Восхищение к Олегу Михайловичу за распахнутые глаза тридцатилетнего лысеющего ребенка. И ненависть к Саше Башкирову, потому что для 24-х лет это какой-то перебор.

Wisizai.

А что другие журналы? Я привык читать книги или тематические журналы от корки до корки. Если проделать это с одним из «других», то, к сожалению, становится жутко тошно и жалко потерянного времени. И дело тут не только в низкой журналистской квалификации, проблема также в намеренном искажении фактов. Все игры там как конфетки — а на деле это, как известно, далеко не так.

Андрей, Пенза.

Если бы меня пытали непрерывным чтением нашей игропрессы вслух, то пытка .EXE была бы наименее болезненной... Тексты? Спасибо, научили. Но я по-прежнему ценю чувства, вложенные в написанное, больше, чем «качественную рецензию».

Пантелеймон Всесвяткин, Белгородская область.

Да, да, отличаю на физиологическом уровне! Пусть все они и используют большие дружелюбные буквы на своих обложках... Страницами с хорошим журналистским текстом можно резать алмазы, а также ежемесячно выстреливать капсулами в направлении Альфы Центавра. Я, кстати, не один раз покупал .EXE четырех-пятилетней давности (вот уж артефакт!), а это о чем-то говорит, правда?

Виталий, Харьков, Украина.

Знакомые казуалы не могут читать .EXE. Им подавай рецензию из одного слова: «сакс/рулез» — и рядом чит-коды на две страницы. Незачем вам сливаться с общей серой массой журналов.

MiX.

Вот когда через пару лет, не заглядывая в журнал, внезапно вспоминаешь отрывок из рецензии Автора и начинаешь хихикать, а приводя выражения Автора на форумах, вставляешь значок копирайта — вот это и называется качеством.

Денис, Мурманск.

Похоже, в отечественной игропрессе в большинстве своем думают, что в КИ играют только дебилы. Ну а кто способен писать для дебилов интересно и понятно? Почти на каждом игровом журнале должно быть написано: «От дебилов — дебилам». Чтобы аудитория с выбором не ошиблась. А вы говорите — «профессионализм»...

Григорий, Киров.

** (Жарг.) Отечественные КИ по «горячим» отечественным к/ф.